牧場物語の開発者 シリーズの世界観について語る

vol.88

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年5月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第8号（通巻88号）

毎月6日と21日発売！

Nintendo DREAM

ニンテンドー ドリーム

特別価格 590 YEN

5/6 2003

©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

P.N.03

あなたの知らないリンク見せます！

ソウルキャリバーII

攻略続報

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

メトロイドプライム

メイド イン ワリオ

ドリーム対談が実現！

三上真司×飯田和敏

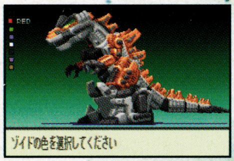
特別企画 GCソフトパーフェクトカタログ

特別付録 勇者のストラップ2

GBアドバンス液晶クリーナー

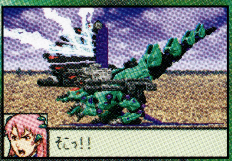
人気キャラ総出演 オリジナルストーリーのZOIDS-RPG最新作 遂に登場!!

■登場ゾイド140体以上!



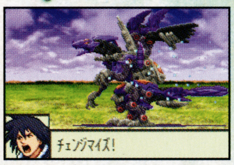
ゴジュラスギガやBLOXも参戦!
武器の装備およびカラーチェンジも可能!
500万通り以上のカスタマイズが可能!

■ZOIDSの稼動ギミック再現!



攻撃時におけるZOIDSの可動ギミックを一部再現! 攻撃の演出もパワーアップ!

■進化したデッキコマンド&戦闘システム!



美麗になった戦闘フィールド画面! 支援攻撃や、BLOXの合体も再現!
CAU(チェンジングアーマーユニット)も戦闘中に変更可能!

■通信対戦のレギュレーションも変更可能!

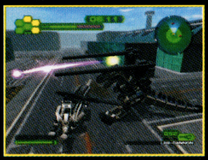
様々な対戦条件が設定できるようになった通信対戦や、与えられた条件の中で戦う「チャレンジングモード」も搭載!

※限定カラー アートスタチュー ブラッディデスザウラーは、無くなり次第終了とさせていただきます。

君よ、ゾイドパイロットになれ!

ついにZOIDSに乗り込み、ZOIDSパイロットとなってメカ生体を自在に操ることができる!
2P対戦も可能な3Dアクションゲーム。

彼らを実際に操作し、大地を駆け、必殺技を繰り出せ!ゾイドとの一体感が重要だぞ!!
TVアニメと同じ必殺技・決めゼリフがバトルをより一層盛り上げる!



ゾイドのバリエーションは80種類以上!

ゴジュラスやアイアンコングなど、おなじみのゾイドはもとよりケーニッヒウルフやダークスナイパーなど、最新ゾイドまで多数参戦!
カスタマイズできる武器は100種類以上登場。自分だけのゾイドを作り出せ!

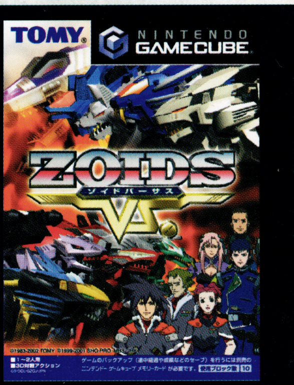
大充実のゲームモード!

ミッションモード

TVアニメと同じ"ジーベック"制作によるオリジナルキャラクターが登場!共和国軍・帝国軍2つのストーリーが楽しめるぞ!

ZOIDSバトルモード

TVアニメシリーズでおなじみの"バン"や"ビット"となり、好きなゾイドに乗り込んで闘えるぞ!



ゲームキューブ用ソフト ゾイドバーサス
好評発売中
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

©1983-2003 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。 および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

NINTENDO GAMECUBE
TOMY
Dream Energy
夢の対決!
コミックやアニメでも果たせなかった夢の対決もリアルに実現!
興奮の臨場感!
格闘ゲームファンも納得の緊迫感と臨場感!
多彩な技の数々!
変わり身の術をはじめ、忍者格闘ゲームならではの技が満載!
楽しみ方は7つ!
対戦モードから、修業、ストーリーモードなど、全7モードが楽しめる!
必殺技が炸裂!
うずまきナルト連弾
雷切
表・蓮華
獅子連弾
各キャラクターの個性的な必殺技を駆使し、忍者バトルを勝ち抜け!
超ド派手忍術・幻術・体術が炸裂!
痛快忍者格闘ゲームの決定版!
痛快!忍者対戦格闘
NARUTO
-ナルト-
激闘忍者大戦!
4月11日発売予定
ジャンル:痛快!忍者対戦格闘 プレイ人数:1~2人 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 初回購入特典!
「NARUTO-ナルト-特製きんちゃく」プレゼント!
超かっこいい、オリジナルデザインのきんちゃく。
ゲームキューブがスッポリはいるビッグサイズだぞ。
※デザインは変更になる場合がございます。
※なくなり次第終了とさせていただきます。
CERO 全年齢 全年齢対象
こっちも炸裂!
GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンス
NARUTO-ナルト- 忍術全開!最強忍者 大結集
忍術を繰りだしながらフィールドを駆け抜けろ!
2003年5月1日発売予定
メーカー希望小売価格4,800円(税別) 横スクロールアクションゲーム
お馴染みの必殺技も全開だってばよ!
うずまきナルト連弾!
ナルト 連弾!!
ナルトかサスケを選んでプレイ!
敵を蹴ちらしてゴールを目指せ!
会得した忍術で道を切りひらけ!
アイテムの使い方も重要だぞ!
おなじみのキャラが総登場!
よくみつけたわね!
かいふくしてあげるから、ありがたくおもいなさいよね
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY
および NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCE は任天堂の登録商標です。
＊お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
＊このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
＊画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー
〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
(携帯電話でもアクセスできます。)

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

ヘンテコな島で
ヘンテコな奴らの
しょーもないネガイを叶えて、
オトナになっていくのね。

GIFTPIA
ギフトピア™

ニワトリ？

アン おっきいのだいすき！

可愛らしい人形ですね

なんか におうな～…

ワルノ ニオイガ シマス

ふふん おとなだろ おり なんちゃって…

緊張します…

若いもんは 知らんじゃろうが

初回特典として
オリジナル花札ストラップ
プレゼント！

発売予定日：4月25日（金）メーカー希望小売価格：5,800円（税別）

■1人用
■オルタナティブRPG

ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売のニンテンドー ゲームキューブ メモリーカードが必要です。使用ブロック数：6～

および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 ©2003 Nintendo

任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2003 5/6 vol.88

Cover Design 大脇 千鶴子

CONTENTS

特集

16 ドリーム対談が実現！ 三上真司×飯田和敏

67 GC版、GBA版『牧場物語』&開発者インタビュー 牧場生活をはじめよう

117 祝！100タイトル突破 ゲームキューブ100タイトルへの軌跡

新作ソフト・攻略&情報ページ

カプコンスペシャル

28 P.N.03

36 ビューティフル ジョー

48 ドラゴンクエスト モンスターズ キャラバンハート

88 ファイアー エムブレム 烈火の剣

40 ソウルキャリバーII

60 ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

56 メイド イン ワリオ

76 メトロイドプライム

86 ギフトピア

90 RUNE II コルテンの鍵の秘密

160 テイルズ オブ ファンタジア

特別付録 勇者のストラップ2

連載企画

128 ●任天堂の質問箱

12 ●毎月新聞 TURBO

140 ●マリオ親衛隊

152 ●ドリテクの殿堂～風のタクト特集

132 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ

134 ●トランセル種市のポケモン堂

136 ●カプコマニア

138 ●セガ魂

162 ●GC新作ソフトカタログ

6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング

114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール

5 ●読者プレゼント

99 ●ニンドリ学園

106 ●ゲームソフトファンクラブ

112 ●すすめ！ 天任家族 by はやのん

104 ●デス仙人の教えてあ･げ･る

15 ●みすずリンクのNewsDREAM

111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊

110 ●デス仙人レディの幸せの最骨頂

105 ●お宝ゲーム古tion

146 ●G.B.A.

8 ●ニンドリランキングSP

115 ●Vol.85 当選者発表／マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ギフトピア	86
激闘プロ野球	84
ゼルダの伝説 風のタクト	152
ソウルキャリバーII	40
ソニックアドベンチャーDX	98
どうぶつの森+	132
ドカポンDX わたる世界はオニだらけ	158
牧場物語 ワンダフルライフ	74
P.N.03	28
ビューティフル ジョー	36
メトロイドプライム	76
RUNE II コルテンの鍵の秘密	90

ゲームボーイアドバンス

エンジェル★コレクション めざせ！学園のファッションリーダー	159
キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	96
サモンナイト クラフトソード物語	94
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	60
ゾイドサーガII	156
テイルズ オブ ファンタジア	160
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	48
ファイアーエムブレム 烈火の剣	88
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	68
メイド イン ワリオ	56
メダロット弐 CORE カブト・クワガタバージョン	159
わがまま☆フェアリー ミルモでポン～黄金マラカスの伝説～	64

GBA『ワリオ』&『ゼルダ』攻略本 4月にそろって発売決定！

ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

4月18日ごろ発売予定 A5版 160ページ 760円

2D『ゼルダ』の決定版ともいえる、1991年にSFCで発売された『神々のトライフォース』と、4人協力プレイが可能な『4つの剣』を1本に収録した本作を2本とも完全攻略。『神々のトライフォース』では「ひと目でわかる攻略チャート」に沿って解説していき、フィールド&ダンジョンをマップを交えて交互に攻略している。また冒険の手助けとなるワイドな3つ折りポスターも付録で付くぞ。

フィールド攻略とダンジョン攻略！

←座標を記した全体マップで解説していくので、迷うことがなくなるぞ！

←初めて『ゼルダ』に触れる人も安心の攻略情報

『4つの剣』も攻略情報満載！

『4つの剣』も攻略情報はすべて掲載。各ステージの特徴のある謎解きや、敵の倒し方、アイテムの使い方など、迷うことなく進められるように解説している。

←友達と協力して冒険できるテクニックや謎解きを徹底解説

冒険の記録が書き込めるマップポスター付き！

メイド イン ワリオ

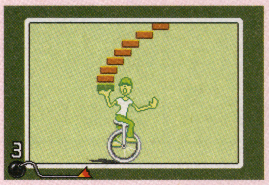
4月21日ごろ発売予定 A5版112ページ 1200円

「最多最短」を誇る『メイド イン ワリオ』だがその攻略本も「最短」を目指します。200種類にも及ぶ「プチゲーム」の中に隠された奥の深さを残さず解説していくのだが、すべてを「ひとこと」で攻略していく。今回は複雑な構成は一切排除し、できるだけシンプルに、そしてカタログとしても楽しめるようになっているのだ。もちろんゲームを進めていくことでプレゼントされる「ミニゲーム」も攻略するぞ。

←2人対戦可能なゲームも解説&攻略。ゲームを進めると登場する

元ネタも紹介！

↑過去の任天堂ゲームを元にしたものは元ネタも解説



←さまざまなジャンルのミニゲームが登場していく

➡バカバカしいゲームだって、ひとことでまじめに攻略していきます

200を超える「プチゲーム」をひとことで攻略!?

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2002,2003 Nintendo ©2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

進学・進級おめでとう！　というわけで、今回はプレゼントの当選者の合計数がいつもよりもちょっと多め。このチャンスを逃がさないでプレゼントを当てちゃおう！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 5月2日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM
Vol.91 （6月6日発売）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

ついにソフトの本数が100本を超えた充実のGC。希望の本体カラーもハガキの余白に書いてね。

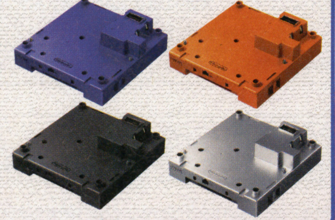
2 ゲームボーイアドバンスSP本体
1名

品薄感はなくなったけど、まだまだ大人気のGBA－SP。希望のカラーも必ず書いてね。

ニンテンドードリーム

3 ゲームボーイプレーヤー
1名

大好評発売中のTVでGBAやGBのソフトが遊べるようになるGC用周辺機器。希望のカラーをハガキの余白に書いて応募してね。

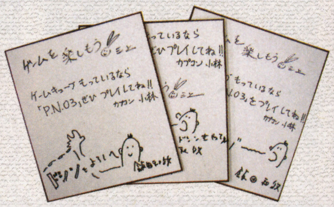


4 ソニックXポスター&ソニックXタンブラー
セット2名

TVアニメ「ソニックX」の発表会見で配られたポスターとタンブラーをセットにしてプレゼント。

5 三上真司さん、小林裕幸さん、飯田和敏さんサイン色紙
3名

今号の対談に登場の、3人のクリエイターのみなさんのサイン入り色紙。3種類の色紙のうち、どれが当たるかはお楽しみに。



ニンテンドードリーム

6 4月15日までに発売された好きなGCソフト
1名

好きなGC用ソフトをプレゼント。希望ソフトを忘れずに書いてね。

7 4月15日までに発売された好きなGBAソフト
1名

好きなGBA用ソフトをプレゼント。希望のソフトをハガキの余白に書いてね。

8 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
1名

TVから遠く離れてのプレーが可能な優れもののワイヤレスコントローラだ。

ぴっころ

9 ミスタードリラー パスケース
3名

前号の毎月新聞で紹介した『ミスタードリラー』のイラストがプリントされたパスケースだ。

アスミック・エース エンタテインメント

10 ゲームキューブソフト『ドカポンDX －わたる世界はオニだらけ!－』
1名

最大4人でプレイ可能な、RPG要素が特徴の人気ボードゲームの最新作。

ビクターインタラクティブソフトウエア

11 GBアドバンスソフト『牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち』
3名

ほのぼのとした牧場生活を満喫できるシミュレーションゲームだ。

トミー

12 GBアドバンスソフト『ゾイドサーガⅡ』
3名

アニメやゲームに登場したキャラが総出演する、シリーズの集大成的RPGだ。

コナミ

13 『パワプロクンポケット』特製消しゴム
10名

『パワプロクンポケット』に登場するキャラがカバーに描かれた、非売品の消しゴム。形が六角形なので、サイコロ代わりにも使えるぞ。

© 2002,2003 Nintendo © 2003 Asmik Ace Entertainment Inc.／TYCOON © Victor interactive Software Inc. © 1983-2003 TOMY © 1999-2001 SHO-PRO · MBS · JRK

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

4月に新たな出発を迎えた人も多いことでしょう。でも、月間カレンダーは早くも5月。この時期のお楽しみといえばゴールデンウィークだけど、その直前に大量のタイトルが発売予定される。どれを選んでいいか迷っちゃう!?

その他 GW前に幅広い年齢層のタイトルぞくぞく

月間カレンダーを見て分かるとおり、GW直前の4月24、25日に多くのタイトルの発売が予定されている。で、目に止まるのはバラエティに富んだタイトルの中身。その情報量の少なさから、発売前から一部でカルト的人気を博しているらしい『お遍路さん』、人気シリーズ最新作『FE 烈火の剣』、そして、クリエイターのメッセージ性が強い異色のRPG『GIFTPIA』。ハッキリ言って対象ユーザー層が見事なまでにバラバラ。いい意味で、この2日間に発売される任天堂ハードのタイトルは、幅広い年齢層が楽しめるラインナップといえるかも。今年のGWは、任天堂ハードで家族みんなで楽しもう。

↑四国巡礼の旅が楽しめる『お遍路さん』。対応周辺機器も2つ同時に発売

↑独特の雰囲気のRPG『GTIFTPIA』。その奥の深い世界観を早く体験したい！

その他 ニンテンドーブック春号は4月中旬配布

任天堂ゲーム取扱店で季節ごとに無料配布され、好評を博している「ニンテンドーブック」。任天堂ハードの最新ゲーム情報がたっぷり詰まっているこの本の春号が4月中旬に配布される予定。昨年の秋号では「つぶよりDVD」が付いて評判を呼んだが、今回はなんと特製シール付き！ 付属のシールは『ビューティフルジョー』など3種類。あのゲームキャラがシール化されるとのウワサも…。配布されたら確実にゲットせよ！

『ビューティフルジョー』など3つのシール付き!!

➡ついに発売日が決定(6月12日)した、カプコンの注目GCタイトルがシール化されるのだ

↑月間任天堂4月号より。ニンテンドーブック春号の表紙は縦長なのかな？

月間カレンダー 2003年4月～5月

4月			
5 (土)	赤口	●GameJam Storm開催(有明TFTホール)(6日まで)
		Nintendo DREAM Vol.88発売
6 (日)	先勝	●アニメ「ソニックX」放送スタート(毎週日曜AM8:30 テレビ東京系列)
7 (月)	友引	世界保健機構(WHO)設立(1948年)
8 (火)	先負	細川首相退陣を表明(1994年)
9 (水)	仏滅	サッカー(FC)発売(1985年)
10 (木)	大安	■ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－
11 (金)	赤口	■NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！－
12 (土)	先勝	世界初の有人宇宙衛星船ボストーク1号打ち上げ(1961年)
13 (日)	友引	統一地方選挙
14 (月)	先負	どうぶつの森(N64)発売(2001年)
15 (火)	仏滅	京王電気軌道・笹塚～調布間開業（1913年)
16 (水)	大安	●カービィDVD 2ndシリーズvol.2
17 (木)	赤口	■遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション
18 (金)	先勝	■エンジェル★コレクション めざせ！学園のファッションリーダー ■ゾイドサーガII
		■牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ■メダロット弐CORE カブト(クワガタ)バージョン
19 (土)	友引	伊能忠敬、蝦夷地への測定へ出発(1800年)
20 (日)	先負	斎藤道三、長良川の戦いで戦死(1556年)
21 (月)	仏滅	Nintendo DREAM Vol.89発売
22 (火)	大安	ポルトガル人がブラジルに到達(1500年)
23 (水)	赤口	●カービィDVD まんまるセレクション カービィ"最強タッグ"編
24 (木)	先勝	■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編 お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～基本セット(専用印籠型歩数計同梱版)
		■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～3点セット(専用印籠型歩数計＋ボタンコントローラ同梱版)
		■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～スターティングセット(3点セット+"Q"同梱版)
		■魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～ ■HUNTER×HUNTER みんな友だち大作戦!!
		■冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラスターゲート～スタータセット ■冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スタータセット
		■ZERO ONE
25 (金)	友引	■GIFTPIA
		■RPGツクール アドバンス ■あずまんが大王 アドバンス
		■サモンナイト クラフトソード物語
		■ファイアーエムブレム 烈火の剣
26 (土)	先負	小泉純一郎、第87代首相に就任（2001年)
27 (日)	仏滅	星のカービィ(GB）発売(1992年)
28 (月)	大安	平凡パンチ創刊（1964年)
29 (火)	赤口	みどりの日
30 (水)	先勝	ポケモンスタジアム2(N64)発売(1999年)
5月			
1 (木)	仏滅	ゴルフ(FC)発売(1984年)
2 (金)	大安	■ハムスター物語コレクション ■ロックマン ゼロ2
3 (土)	赤口	憲法記念日
4 (日)	先勝	英国エプソム競馬場で初のダービー開催(1780年)
5 (月)	友引	子供の日
6 (火)	先負	パリ万国博覧会開幕(1889年)

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

はみだしHEADLINE●前号のこの欄で「『ドラえもんのクイズボーイ2』がGBC最後のタイトルか?」と書いたけど、『漢字ボーイ3』が5月22日に発売されることが決定。GBC最後のタイトル争い(?)はどちらの手に！

©PIN CHANGE Co.Ltd.All Rights Reserved ©2003 Nintendo ©CAPCOM CO.LTD.2003ALL RIGHTS RESERVED.

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 3月10日～3月23日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	134,594 / 134,594	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●3月14日 ●4,800円
2	初	72,075 / 72,075	GBA	メイド イン ワリオ ●任天堂 ●ETC ●3月21日 ●4,800円
3	初	49,865 / 49,865	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～ ●コナミ ●TBL ●3月20日 ●4,800円
4	↓3	39,584 / 1,939,730	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
5	↓4	37,749 / 1,916,793	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
6	↓1	29,659 / 403,247	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●5,800円
7	↑6	17,607 / 41,981	GC	ロックマン エグゼ トランスミッション ●カプコン ●ACT ●3月6日 ●5,800円
8	↓5	14,971 / 115,289	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2月14日 ●4,800円
9	↑11	13,046 / 161,126	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SLG ●1月23日 ●4,800円
10	↓2	11,117 / 63,495	GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●ACT ●2月28日 ●6,800円
11	↑14	11,079 / 674,673	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
12	初	10,759 / 10,759	GBA	シスター・プリンセス ~Re Pure~(限定版含む) ●マーベラスエンターテイメント ●ADV ●3月20日 ●6,800円
13	↑15	9,682 / 429,539	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
14	↓12	9,421 / 21,212	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド ~サモナーズ リネージ~ ●ナムコ ●SLG ●3月7日 ●4,800円
15	↑18	8,630 / 771,658	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
16	↓9	8,121 / 58,930	GBA	わがまま☆フェアリー ミルモでポン! ~黄金マラカスの伝説~ ●コナミ ●ADV ●2002年12月19日 ●4,800円
17	↓16	8,041 / 382,663	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
18	↓8	7,622 / 465,156	GBA	ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
19	↓13	5,946 / 86,415	GC	ニンテンドーパズルコレクション ●任天堂 ●PZL ●2月7日 ●5,800円
20	↓19	5,881 / 161,655	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ ●ACT ●2002年12月19日 ●5,800円

『ゼルダGBA』初回13万本、『ワリオ』大健闘の初回7万本

今回の売り上げランキングは、集計期間内にGBプレーヤーが発売された効果で、GBAタイトルが軒並み好調。トップの『ゼルダ』は初回13万5千本。シリーズ最高傑作とも言われるSFC版の移植+オリジナル4人対戦モードで、内容は文句なしだが少々物足りない数字。 2位の『～ワリオ』は、集計期間3日で約7万本は上々の数字。まだまだ売り上げを伸ばしていきそうな勢い。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.87より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	↑2	862	GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
2	↓1	847	GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
3	↑6	621	GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
4	↑5	564	GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
5	↓3	471	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●7月25日 ●価格未定
6	↑10	381	GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂 ●SLG ●4月25日 ●4,800円
7	→7	360	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル・クロニクル ●スクウェア ●RPG ●7月18日 ●価格未定
8	↑9	301	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
9	↑16	257	GC	ギフトピア ●任天堂 ●RPG ●4月25日 ●5800円
10	↑11	242	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●来冬 ●価格未定
11	↑12	222	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●2003年未定 ●価格未定
12	↑13	198	GC	ビューティフル ジョー ●カプコン ●ACT ●6月12日 ●6800円
13	初	172	GC	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦! ●トミー ●ACT ●4月11日 ●6800円
14	→14	161	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
15	↑20	134	GBA	ロックマンゼロ2 ●カプコン ●ACT ●5月2日 ●4,800円
16	↑圏外	117	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●4月18日 ●4800円
17	初	103	GBA	RPGツクールアドバンス ●エンターブレイン ●ETC ●4月25日 ●5800円
18	↑圏外	98	GC	機動戦士ガンダム ●バンダイ ●ACT ●今春 ●価格未定
19	↓18	94	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●今夏 ●価格未定
20	初	87	GBA	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ ●任天堂 ●SLG ●5月23日 ●4800円

『カービィ』僅差で『どうぶつの森2』から首位を奪う

『ソウルキャリバー2』『メイド イン ワリオ』が発売され、全体的に順位が繰り上がった感のある今回のランキング。1位は『カービィのエアライド』。幻となったN64版から復活を遂げた経緯から、読者の期待感が一層高いようだ。注目は13位の『NARUTO』。このランキングの集計元となったVol.87に掲載された記事で期待度が上昇。簡単に出せるド迫力の必殺技が受けたのかも?

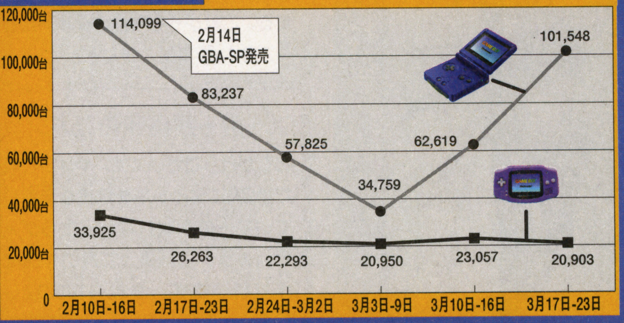
ニンドリランキング GBA-SPとGBAすみわけがハッキリ

今回は発売から1ヵ月半を経過した今も、品薄感が強いGBA-SPの売り上げ経過を集計。その結果は右のグラフの通り。

発売日である2月14日から3日間の売り上げ台数は11万4千台。ほとんどの販売店ですぐに売り切れていたことを考えると、この数字が初回出荷台数に近いと考えてよさそう。発売2週目以降も順調に出荷していたGBA-SPだが、3月上旬には初週の半分以下まで出荷ペースが減少。3月中旬以降は、再び出荷ペースを上げたようだ。累計台数45万台は、発売1ヵ月半では驚異的なペースだろう。

同時に集計したGBA本体の売り上げだが、SPの影響をほとんど受けることなく、ほぼ横ばい状態。普及版=GBA、高級機=SPというすみわけができつつあることを示しているのかも!?

GBA.GBA-SPの売上げ推移



はみだしRANKING●売り上げランキング6位の『FFT-A』が累計40万本突破。GBAサードパーティタイトルとしては、『ロックマンエグゼ2』『3』『遊戯王5』に続く快挙。このままいけばサードパーティ初の50万本も軽々と突破!?

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

春だ一番!! ニンドリ読者が選ぶ ニンドリランキングSP

ニンドリ読者の意見＆メーカーのコメントも掲載!!

P7のランキングコーナーの下にあるオリジナルランキング(今号からニンドリランキングに名前を変更)。おもに、読者アンケートハガキの内容を集計して興味深いデータを導き出すコーナーなのだけど、今回は「いつか特集で大きくやろう！」と編集部がひっそりと温めていたスペシャル企画。今回のためにとっておいた、非常に興味深いアンケート項目を、読者の意見とメーカーのコメントをプラスして満を持して公開！

ニンドリVol.85 アンケートより

任天堂ハードにどんどん期待作を出して盛り上げてくれそうなサードパーティ 一番期待しているゲームメーカー(任天堂以外)は？

GC、GBAに幅広く名作、大作、意欲作を順調に出しつづけている任天堂。でも、脇を固める役割も非常に重要。GC、GBAのラインナップを豊かにし、ソフトの選択肢が多くなり、ハードの飛躍に直結するからだ。さっそく、ニンドリ読者が一番期待しているサードパーティを集計してみたぞ。

1位 カプコン 284ポイント

GCオリジナル5作品など任天堂ハードへの貢献大

みんなの声

●今年はソフトをたくさん出すし、任天堂をバックアップしてるから(神奈川県／ガクロ)●GC用オリジナルタイトルが多い！(富山県／シリカブレス)●今までに体験したことのないゲームを作ってくれそう(山形県／江原智憲)●ソフトの質がとっても高くて、今までがっかりさせられたことがナイ！(茨城県／七路星影)●任天堂ハードにないジャンルのソフトを発売してくれる(岡山県／森本崇永)●『逆転裁判』シリーズに期待。また濃いキャラが出るのか…？(新潟県／エレキッド)●『バイオ』のつづきを早くやりたい！(宮城県／ニンキョー)●大好きな『ロックマン』『～エグゼ』シリーズをドンドン出して欲しい！(山形県／ニシン目)●今、波に乗ってると思う。ソフト開発も早くて頼もしい。HAL研に次ぐ、任天堂のパートナーと言えます！(岩手県／島治)●有言実行(東京都／坂脇白火)●GC向けに新作5タイトル発表があったし、GCには心強い味方です。「子供向けだから…」という先入観を持たず、いろんなタイトルをバンバン発表してくれて…大好きです！(東京都／アイコ)●カプコンががんばってる限り、GCは大丈夫な気がする。これからも独自のタイトルリリースを！(千葉県／さんど)

おもな発売予定タイトル

5月12日	ビューティフルジョー(GC)
今夏	デッドフェニックス(GC)
来冬	キラー7
発売日未定	バイオハザード4(GC)

←GCオリジナル5作品の先陣を切って発売された『P.N.03』の主人公。タイトル発表から半年足らずで発売。この点だけでもカプコン(三上さん)の本気が感じられる

メーカー担当者のコメント

ありがとうございます。やはりこれだけGCにタイトルを発売&発表していて一位を取れなかったらダメでしょう！　頑張って良い作品を作り続けます。今後も応援宜しく！　(カプコン)

2位 ナムコ 147ポイント

『テイルズ』『フォックス』などGC大作が楽しみ

みんなの声

●任天堂との共同開発『スターフォックス』に期待！(愛知県／マリオ子)●新作RPG、新テイルズが楽しみ(石川県／けけすけ)●タイトルのジャンルの幅が広いのがいい(群馬県／浅田徹)●王道的なゲームのノウハウを知っている老舗！(広島県／安部寿和)●『ドリラー』『もじぴったん』など面白いゲームが多い(和歌山県／高橋雅樹)

←今年は『テイルズ』で勝負！『新テイルズ』の情報はもうすぐかも？

おもな発売予定タイトル

6月末定	テイルズ オブ ファンタジア(GBA)
7月末定	テイルズシリーズ(仮)(GC)
発売日未定	スターフォックス(仮)(GC)

※ナムコは開発元

メーカー担当者のコメント

2位ありがとうございます。今年は当社も任天堂ハードタイトルが目白押し。『SCⅡ』をはじめ、GBA『TOP』、GC『新テイルズ オブ シリーズ』など怒涛のラッシュです。どれも皆様に喜んで頂けるよう思いっきり作りこんでいますので、是非ご期待下さい。　(ナムコ)

3位 スクウェア 128ポイント

『FFCC』『聖剣』シリーズ最新作に期待集中！

みんなの声

●いままで『FF』はプレイしたことはないけど『FFCC』はすごく面白そう！(東京都／なっぴー)●『FFCC』の4人プレイ、兄弟といっしょに遊びたい(岐阜県／隼人)●スクウェアのソフトでGCが盛り上がり、さらに多くのメーカーが参入してくれることを信じてます(東京都／ぱらだいス)●『聖剣』のグラフィックにビックリ。夏まで待ち切れない！(静岡県／SQ)

←『チョコボ』が活躍するゲームもまた出て欲しい

おもな発売予定タイトル

7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル(GC)
今夏	新約 聖剣伝説(GBA)

メーカー担当者のコメント

『FFCC』と『新約 聖剣伝説』が、この夏いよいよ皆さんのもとへ！　楽しみにしてください。熱い声援をドンドン宜しくお願いします！　次号の『聖剣』では謎の男が登場！　見逃せない情報が続々。今年の夏休みは『FFCC』と『聖剣』でキマリ～！　(スクウェア)

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.©(株)ナムコ©SQUARE CO.,LTD.All Rights Reserved.

4位 セガ　91ポイント
トライフォースでのアーケードと家庭用の連携を

みんなの声

●『F-ZERO』のようにトライフォースで家庭用と業務用をつないで！(新潟県／ぐー)●今までのソフト開発のノウハウでクォリティの高いソフトを作ってる(北海道／いもっちゃん)

おもな発売予定タイトル

今夏	ソニックアドベンチャーDX(GC)
今夏	シャイニング・ソウルⅡ(GBA)
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮)(GC)

メーカー担当者のコメント

第4位ありがとうございます！　アニメも始まってノリノリのソニック2作品をはじめ、『シャイニング・ソウルⅡ』『激闘プロ野球』で熱い夏になること間違いなし！　まだ未発表のタイトルも随時発表予定です。セガにはまだまだ隠し玉がありますので、心してお待ちください。乞うご期待！　(セガ)

5位 コナミ　67ポイント
スポーツゲーム＆ゴエモンに期待の声が！

みんなの声

●『パワプロ』『ウイイレ』のような高品質のSPGをこれからも出して欲しい！(福島県／山とろろ)●スポーツゲームが好きなボクにとって、コナミは最高のメーカー。GCでこれからも出して！(福井県／ひとり相撲)●GCでそろそろ『ゴエモン』を。ずーっと、待ってます(鳥取県／ゴン中)

おもな発売予定タイトル

5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲(GBA)
6月5日	フロッガー(GC)
今夏	ぼくらの太陽(GBA)

メーカー担当者のコメント

日ごろからコナミのゲームを遊んでくれてありがとうございます。コナミではこれからもSPGや、ACTなど、様々なジャンルのゲームをより楽しんでもらえるようにたくさん制作していきます。これからも宜しくお願いします。(コナミ)

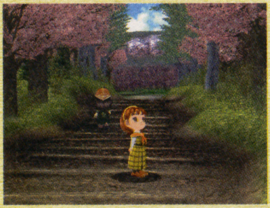
6位以降も注目のメーカーがランクイン

6位以降にも、任天堂ハードで期待ソフト発売を予定しているメーカーがランクイン。これらのメーカーへのコメントも拾ってみたぞ。

6位	ビクターインタラクティブソフトウエア	31ポイント
7位	エニックス	29ポイント
8位	バンダイ	25ポイント
9位	フロム・ソフトウェア	21ポイント
10位	チュンソフト	20ポイント

みんなの声

●ビクターの『牧場物語』GC版、グラフィックがリアルですばらしい！期待してます(神奈川県／コモモ)●『スターオーシャン』をGCに出して欲しい…(大阪府／やぎふみな)●スクウェアと合併するエニックス…どんなソフトが出るのか予想もつかないけど楽しみです(奈良県／セガワレオナ)●バンダイにはこれからも質のいいキャラゲーを出して欲しい(静岡県／中野舞子)●フロム・ソフトウェアの『RUNE』が面白かったので、続編にいまから期待してます(長野県／トビシロセーま)●チュンソフトには『シレン』はもちろんだけど、サウンドノベルも出してもらいたいなぁ(広島県／Betamax)


←美しいグラフィックで前評判高し。GC版『牧場物語』

➡いまやGCの定番となった『RUNE』。『Ⅱ』が楽しみ

少数意見　開発会社を応援する声も!!

少数意見として、メーカーの縁の下の力持ち、開発会社への期待のお便りも多数寄せられた。開発会社への愛を感じさせる意見がいっぱい！

←熱狂的なファンが多いトレジャー。今は「アレ」を制作しているらしい

みんなの声

●トレジャーの『罪と罰』『斑鳩』など激ムズだけどやりごたえのある難度のゲームが大好きです(新潟県／ユタスケ)●HAL研よ…必ず『MOTHER3』を復活させてくれると信じているから！(徳島県／革命屋)●キャメロットさん！『マリオゴルフ』もいいけど、『黄金の太陽』の続編を作って～(香川県／エナジスター)●キャメロットは出すゲームすべてが何年も遊べる！(長崎県／鶴邦寛)●ブラウニー・ブラウンとスクウェアがタッグを組んだ『新約　聖剣伝説』が楽しみ(島根県／風見鶏)●『ドラクエ』開発者の山名さんのジニアス・ソノリティの新作に期待してます(岐阜県／タッカー)●ありがちなゲームから脱却しようとしているスキップに注目してます(福岡県／ピッコリ)●開発会社じゃないけど、やのまんに『アレサ』をリメイクしてほしい(山口県／ARETHA)

←『アレサ』はGB、SFCで発売された本格RPGなのだ

『風のタクト』の『裏ゼルダ』配布を受けて…
予約キャンペーンはこうして欲しい！

ちょっと前の話題になるけど『ゼルダの伝説 風のタクト』の『時のオカリナ・裏』がもらえる予約キャンペーンを覚えている読者はまだ多いと思う。このキャンペーンの内容が発表された、ニンドリVol.80のアンケートでの「このキャンペーンについてどう思いますか？　またこうして欲しいという要望がありますか」という項目に寄せられた意見を改めて再集計してみたぞ。

一番多かったのは「買うつもりはなかったけど欲しくなった」「絶対予約します」というもの。非売品の2つのソフト(『時のオカリナ』と『裏』)がもらえるのだから、欲しくなるのは当然だよね。

ただあまりにも衝撃的過ぎて(?)入手方法について混乱が見られたのも事実。「入手できるお店が良く分からない」「キャンペーン前に予約した人はどうするのか？」といった、キャンペーン発表時の意見が多数寄せられていた。最終的には、ほぼ入手希望者に行き渡ったから良かったものの、これからの同様のキャンペーンに課題を残す結果となった。

←任天堂ファンに衝撃を与えた、予約特典の『裏ゼルダ』

また、今後の予約キャンペーンに対する意見として「任天堂ソフトに予約特典として特製グッズを積極的につけて欲しい」「ガイドブック的なものをつけて欲しい」などの声も。また、「もしも『MOTHER3』が出るならば『MOTHER』シリーズを予約キャンペーンの特典としてつけて欲しい」など、『風のタクト』と同様のキャンペーンを具体的に希望する声もあったぞ。

ここでビッグニュース。4月18日発売の『FE烈火の剣』に豪華な初回限定特典がつくことが決定(毎月新聞参照)。任天堂が今後初回特典、予約特典攻勢をかける序曲となるか？

ニンドリvol.83 アンケートより

『ニンテンドーパズルコレクション』のほかにも、過去の作品をもっと遊びたい!

GCでリメイクして欲しい任天堂ソフトは?

3つの名作パズルが収録された『〜パズルコレクション』の発売を控えたニンドリVol.84。そのアンケートで、「GCでリメイクして欲しい任天堂ゲーム」の項目を作り、みんなの希望を訊いてみた。その結果、意外…いやむしろニンドリ的には順当な結果として、『MOTHER』シリーズが1位に!

1位 MOTHERシリーズ 243ポイント

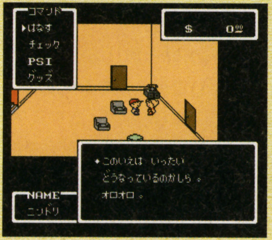
入手困難の『1』と『2』をいまプレイしたい!!

みんなの声

●『MOTHER2』をGCでリメイクしてくれないかなぁ。『3』でも何でも良いから『MOTHER』シリーズが出て欲しい!(和歌山県/りんご)●ネスが好きなんだけど、ネスが主人公らしい『MOTHER2』をプレイしたことがない…。どうか出してください(香川県/いりっち)●『2』はプレイしたことがあるけど『1』はない。プレイしたくても売ってないので…。GBAで良いからリメイクしてください(千葉県/ごるふぁー)●以前、ニンドリで『MOTHER』の記事を見て、ぜひプレイしたいと思っていたので、リメイクされたら絶対に買っちゃいます(神奈川県/忍ドリャー)●過去の『MOTHER』シリーズをリメイクするならば、セットで! さらに『1』の難易度を下げて欲しいな(熊本県/おはっち)

作品データ

MOTHER(FC)
1989年7月27日/6500円
MOTHER2 ギーグの逆襲(SFC)
1994年8月27日/9800円



↑入手難の『MOTHER』。復刻希望の声は任天堂に届いてるはず

2位 ゼルダの伝説シリーズ 83ポイント

原点であるFC版の2作を希望する意見ぞくぞく

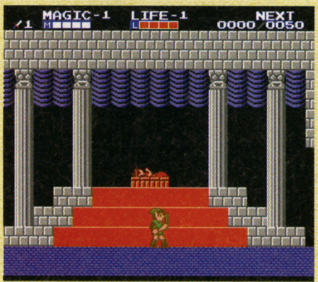
みんなの声

●SFC版がGBAで出るのならば、次はFC版のリメイクでしょう。できれば、『ゼルダの伝説』と『リンクの冒険』の2作セットがいいなぁ(東京都/ぽけもん)●FC、SFC、N64、GCと『ゼルダ』をクリアしたけど、唯一クリアしてない(というかプレイしてない)『リンクの冒険』がやりたい!(青森県/星和史)●最初の『ゼルダ』から『ムジュラの仮面』まで、すべての『ゼルダ』が遊べる(スーパーマリオコレクションのような)『ゼルダコレクション』があったら欲しい(群馬県/ムルス)●『リンクの冒険』を出して欲しいけど、当時のままだと難易度が高いと思うので、難度調整とグラフィックをリニューアルした『新・リンクの冒険』を希望(富山県/朱雀太子)

作品データ

ゼルダの伝説(FC-DISK)
1986年2月21日/500円(書き換え代)
リンクの冒険(FC-DISK)
1987年1月14日/500円(書き換え代)
ゼルダの伝説 神々のトライフォース(SFC)
1991年11月21日/8000円
ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)
1998年11月21日/6800円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)
2000年4月27日/5800円

↓第1作目はFC用ROM版として復刻されたが、『リンクの冒険』はDISK版のみ。入手困難

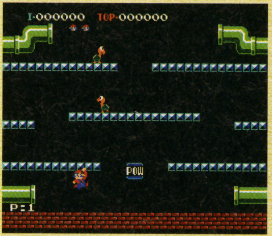


3位 マリオブラザーズシリーズ 72ポイント

2Dアクションの王道を行く『マリオ』をやりたい

みんなの声

●SFCで『マリコレ』が出てるけど、改めてGC、GBAで『スーマリ』をプレイしたい(京都府/広野貴)●GCでリメイク版2Dマリオを!(埼玉県/舞蘭)



↑『マリオブラザーズ』もいまリメイクすればより面白く!?

作品データ

マリオブラザーズ(FC)
1983年9月9日/4500円
スーパーマリオブラザーズ(FC)
1985年9月13日/4900円
スーパーマリオブラザーズ2(FC-DISK)
1986年6月3日/500円(書き換え代)
スーパーマリオブラザーズ3(FC)
1988年10月23日/6500円
スーパーマリオワールド(SFC)
1990年11月21日/8000円
スーパーマリオUSA(FC)
1992年9月14日/4900円
スーパーマリオ64(N64)
1996年6月23日/9800円

4位以下も人気タイトルがズラリ!

4〜10位までも任天堂の人気タイトルがずらりと並んだ。いまプレイしても十分楽しめる名作ばかりだ。

4位	スーパーマリオRPG	61ポイント
5位	星のカービィシリーズ	56ポイント
6位	ファイアーエムブレムシリーズ	47ポイント
7位	ドンキーコングシリーズ	45ポイント
8位	ヨッシーのたまご	21ポイント
9位	マリオカートシリーズ	19ポイント
10位	バルーンファイト	16ポイント

みんなの声

●スクウェアと任天堂がもう一度タッグを組んで『マリオRPG』の続編を作って!(北海道/夏実)●カービィで一番面白い『スーパーデラックス』をGCで(新潟県/TON)●新しい人間関係を追加した『FE』シリーズを!(大分県/井沢菜伊)●『パズコレ』に収録されなかった『ヨッシーのたまご』を、ヨッシーが主役のゲームのおまけにつけるとか…(愛知県/ドラ)

↑スクウェア開発の『マリオRPG』。続編希望の声多し!

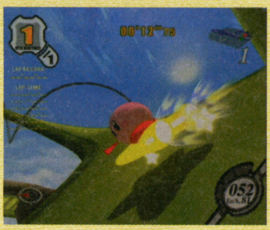
↑不朽の名作『バルーンファイト』。GBでリメイクされたけどGCでのリメイクは…?

少数意見 幻のあのソフトを復活させてみては?

熱烈な任天堂ファンから、ちょっぴり面白い意見が。幻となったソフトをこの際復活させようというものだ。

みんなの声

●SFCで発売されるはずだった『ファイティングポリゴン』を! ゲーム3Dゲームの表現が得意なGC向きだし!(東京都/スマさん)●当時、期待して待っていた『サウンドファンタジー』をひっそりと復活させて欲しい。『カービィのエアライド』もGCで復活したことですし…(長野県/燐)


↑GCで復活『カービィ』。こういった形の復活大歓迎!

ニンドリVol.84アンケートより

『ソウルキャリバーⅡ』で実現した『ゼルダ』のリンク出演につづくのは…？

他社のゲームに任天堂キャラを出すとすれば？

ナムコの『ソウルキャリバーⅡ』に『ゼルダ』のリンクが出演することを発表した、ニンドリVol.84のアンケート「他社のゲームに任天堂キャラが出演するとしたら？」を集計。バラエティに富んだ結果となったので順位付けはせず、大きく4つのテーマに分けてみんなの声を発表するぞ。

ソニックにマリオ兄弟を！ DQ、FFに任天堂キャラを!!

多数派の意見

『DQ』『FF』『ソニック』など、有名ゲームと任天堂キャラの組み合わせが一番多かったぞ。

⬆ひと昔前には考えられなかったマリオとソニックの2ショット。ゲームでも実現するかな？

みんなの声

●セガの『ソニック』に『マリオ』シリーズのキャラを登場させたいです(北海道／竹田めぐみ)●『DQ』にさりげな～くマリオとかリンクとか入ってるといいなぁ。「※この町は、音赤いボウシをかぶった人に作られたそうです」みたいな(埼玉県／ウメちゃん)●『マリオRPG』の反対で、任天堂キャラをスクウェアの看板RPG『FF』にゲストとして登場させると面白いかもしれませんね(島根県／たけたけ)●反対に、セガのソニック、ナイツが任天堂の『スマブラ』に登場したら面白くなると思う。実現したら買います！(秋田県／こま犬)

あの最新GCソフトに任天堂キャラが友情出演とか…

似たもの同士だから共演

「何となく似てるから」という単純な理由で、共演させてみたい任天堂キャラと似たキャラがいる他社の作品をピックアップ。実現の可能性は低いかもしれないけど、実現したら面白いことになるかもね！

⬅⬆変身後のジョーとファルコン。確かに似てるかも…!?

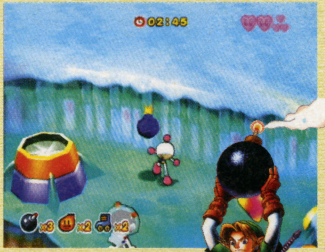
みんなの声

●『ビューティフルジョー』に『F-ZERO』のキャプテン・ファルコンを出してみたい。マジ似てると思うんだけど…(福岡県／山本翼)●『スーパーモンキーボール』にドンキーファミリーを。サルつながりー(岐阜県／加藤彩花)●『牧場物語』に『ゼルダ』のマロンやロマニーを出してみたい(熊本県／みゆ)●ナムコの『パックマン』にカービィを登場させたい。開いた口がなんか似てる!!(北海道／北の三天堂)●ソニックにフォックスを。テイルスの代わり(群馬県／青いミニドラ)

特技、キャラ特性がこのゲームに活かせる！

機能的にピッタリ!?

ここではキャラの特徴を活かせる組み合わせを紹介。比較的、実現の可能性が高そうなものを集めてみたぞ。



➡頭上にバクダンを抱えて投げる動作はそっくり。リンクの次の出演作決定か!?

バクダンつながり！

みんなの声

●カプコンの『バイオハザード』に『ゼルダ』のリーデッドを登場させて欲しい。ゾンビつながりってことで(北海道／ぢんすけ)●コナミの『パワプロ』に『MOTHER2』のネスを。きっと強打者になるはず…(大阪府／伴林俊哉)●ハドソンの『ブラッディロア』にガノンドロフを。変身後のガノンは最強！(神奈川県／爆丸)●ハドソンの『ボンバーマン』にリンク。爆弾使い同士(愛知県／やせいぬ)●『モンキーボール』にカービィ。コロコロカービィ…(千葉県／2Dライク)●『パズルボブル』にカービィ。玉として…(大阪府／玖乙)●『ソニック』にキャプテン・ファルコン。音速勝負！(山梨県／鶴田だいすけ)●『ボンバーマン』に『ポケモン』のマルマイン。誤って触れると危険!?(東京都／瀬田大輔)

⬅ガノンドロフといえば変身だけど…。「獣化」って言葉もイメージにピッタリ？

こんな意見も…

キャラの世界観を大切に！

以上、「こうなったら面白いかも」といった遊び心でいろんな例を紹介してきたが、こんなマジメな意見も。

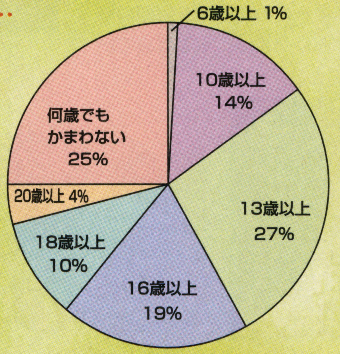
みんなの声

●任天堂のキャラが、他社のゲームに出るのは反対です。任天堂の開発者の思いが込められたキャラなのだから、他の会社の人が、任天堂のキャラを使っても、違うキャラになってしまいかねません。そのキャラのイメージを壊してしまう可能性もあるし…(大阪府／水鱗火鱗)●やっぱりちょっと抵抗がありますね(奈良県／たまも)●任天堂ソフト同士なら大歓迎なのですが、他社ゲームに任天堂キャラが出るのはちょっと不安かも(島根県／風見鶏)●当たり前のことだけど、キャラのイメージを壊さないように、きちんとしたすりあわせが必要だと思う。安易な他社ソフト出演は勘弁してほしいな(北海道／狐)

『バイオ』など年齢規制が必要と思われるゲームが出たけど…

大人向けのゲームは何歳から？

『バイオハザード0』『エターナルダークネス』の発売を控えたニンドリvol.76のアンケートで「大人向けゲーム」の「大人」の概念を訊いてみた。「大人向けゲーム」をプレイしていい年齢を集計したところ、右の円グラフの結果に。一番多かったのは13歳以上。中学生以上…つまり、ニンドリ読者の中心層となる年齢以上ならば「大人向けゲーム」をプレイしてもいいと考えているようだ。次に多かった「何歳でも構わない」。大人は気にしているけど、プレイする側は気にしていない…ということなのかも。ゲームの私生活に対する影響については「人それぞれ」だもんね。



⬆任天堂の傑作サイコホラー『エターナルダークネス』。物語の流れの中に残虐なシーンはあるのだが…

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

某日、編集部のスタッフへケーキとお菓子を届けてくれた読者さんがいました。とりあえず絵柄のいいカズヤが受け取ってます。

（神奈川県／刻樹勇騎さん＆鈴木みゆきさん）

TOP NEWS

ソニックがTVアニメでも高速で走り回る!

“ソニックの年”の先陣を切って、明日より「ソニックX」放映スタート!

4月は新しい年度の始まり。進級や進学などの他に、テレビの世界も新番組が数多く始まる時期でもあるよね。そんな中、この春一番の注目を浴びているのが「ソニックX」（テレビ東京系で毎週日曜、朝8時30分から）だ。今ではGCやGBAで大活躍しているソニックが、いよいよ本格的なTVアニメシリーズとしてスタートするぞ。それでは放送に先駆けて開かれた発表会の様子と合わせて内容を紹介しよう。

←GC版でもよく喋っていたからか、アニメでスラスラと言葉を話すソニックを見ても全然違和感なし

↑アニメオリジナルとなるキャラ、クリス。彼のいる人間の世界にソニックが迷い込むことからストーリーは始まる

未発表のソニックソフトもある!?
まさに今年は“ソニックの年”!

発表会の席で、ソニック生みの親であるソニックチームの中裕司さんは「今年はソニックの年です。ゲームのほうも発表済みの2本の他、あと2本出したいと思っています」という驚きの発表をしていたぞ。

ソニックチームも完全監修

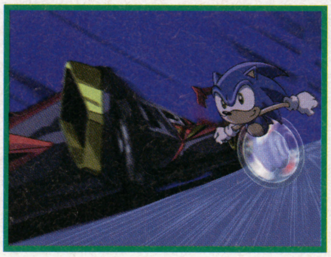
←中さんはアニメをいい作品にするため、アニメ制作者ともいろいろと話し合ったそうだ

豪華スタッフによる迫力の映像
アニメならではのストーリーも期待

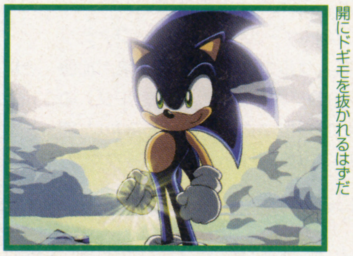
とにかくスピードが命のソニック、アニメのほうもめまぐるしくソニックが走っているぞ。監督の亀垣一さんは「毎回、時間の許すかぎりクオリティを高めています」とのこと。

➡制作スタッフの面々。後ろには主題歌を歌う影山ヒロノブ＆高取ヒデアキさん、RUN&GUNの面々もいるのだ

◆第1話の内容をちょっとだけ紹介（4月6日放送）

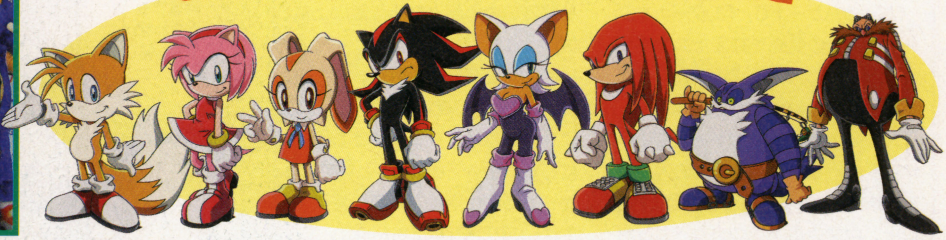


←ソニック、車と競争？ 実はとんでもないヤツとの競争だったり…



←とにかく、最初から目が離せない展開にドキモを抜かれるはずだ

おなじみのキャラも続々登場予定



●はみだしNEWS● 先月まで苦戦が伝えられていたGCのイギリス市場だが、『メトロイドプライム』が発売された3月後半は凄く好調で、週間で一番売れたゲーム機になった模様。大手ショップで本体の価格を大幅に下げたことも要因か。

 ©SONIC Project・テレビ東京

ニュース

『スーパーマリオサンシャイン』がデジタルコンテンツグランプリ最優秀賞に！

財団法人DCAJが経済産業省と共催で毎年開いている「デジタルコンテンツグランプリ」。これは様々なジャンルのデジタル作品（制作者）の中から優秀なものに渡される賞なのだ。2002年度では、『スーパーマリオサンシャイン』がエンターテイメント部門の最優秀賞を受賞したのだ。昨年任天堂は『ルイージマンション』『どうぶつの森』で優秀賞だっただけに、今回の最優秀賞はとっても嬉しいニュースだ。また、昨年山内溥さんが受賞した人物表彰の部では、コーエーのシブサワ・コウさんが受賞していたぞ。

➡賞状とトロフィーを受け取ったのは、『マリオサンシャイン』ディレクターの小泉歓晃さん

⬆授賞式後の小泉さん。今年小学生になるお子さんは、今も夢中で『マリオ』をプレイ中とか

ニュース

タカラのGBAソフト『プラスターワールド』ゲームに先駆けTVアニメの放映がスタート

4月24日発売予定のGBAソフト『プラスターワールド』だが、同じ世界観を題材にしたTVアニメ『冒険遊記プラスターワールド』が4月3日より放映がスタートしている（テレビ東京系で毎週木曜日、午後6時より）。ゲームやアニメ以外にも、フィギュアやグッズなど幅広く展開していくそうだ。

⬆「ポケモン」の吉川兆二さんなど豪華スタッフによるアニメなのだ。それから音楽は『黄金の太陽』の桜庭統さんが担当しているぞ

⬅先日開かれた発表会にて。前に座っているのは、オープニングを唄うKING。1988年生まれの4人組なのだ

ひとつのフィギュアがいろんな世界に広がる

プラスターワールドの世界

プラスターワールドはボトルキャップのような形のフィギュアを、ゲームやトイホビーなどいろんなジャンルで使うことができるものなのだ。

⬅GBA版では、フィギュアをセットするプラストゲートを繋げて遊ぶ

⬅ゲーム中にフィギュアを替えることで画面に変化が起こるのだ

グッズ

『どうぶつの森』ぬいぐるみ第3弾発売 今度はミニサイズのキーチェーンも登場！

ぬいぐるみの三英貿易が、第3弾目となる『どうぶつの森』ぬいぐるみを4月中旬に発売するぞ。今回初登場するのは、みしらぬねこ、カッペイさん、ジョニー、たぬきちさんの4人。男の子と女の子は、服と道具が変更されているぞ。とたけけさんは、これまでで一番人気だったため再生産された。いずれのぬいぐるみも、20cm前後の大きさで定価各1200円。また、今回はミニタイプのキーチェーンも仲間に加わったぞ。こちらは全5種類で各600円だ。商品に関するお問い合わせは、電話03-3556-7789 三英貿易まで。

●ぬいぐるみ第3弾ラインナップ　各1200円

⬆カッペイさんやたぬきちさんは、ぬいぐるみ化を期待していた人も多いのでは？

●キーチェーン　全5種　各600円

⬆カバンなどに付けるのにちょうどいい大きさなので、いつでも持ち歩いていられるね

確実にぬいぐるみを入手したい人はコチラ

ぬいぐるみは欲しいけど近所には売ってない…という人、もし東京近郊にお住まいなら、東京は飯田橋にあるぬいぐるみショップ「LITTLE BEAR」へ行ってみましょう。三英貿易さんが直営するお店なので品揃えが充実してますよ。

LITTLE BEAR
月～金曜 午前10時～午後3時まで
東京都千代田区飯田橋1-12-13
高和ビル1F
最寄り駅
JR飯田橋駅より徒歩約12分
地下鉄九段下駅より徒歩約8分

⬆お店にはたくさんのピクミンも飾られています。右にいるのは三英貿易の司茂さん

➡お店の外観はこんな感じ。大通りから少し入った場所にあるのだ

●はみだしNEWS● 始まるアニメがあれば終わるアニメもある。というわけで『ロックマンエグゼ』が惜しまれつつ終了してしまいました。でも、DVDシリーズはまだまだ続きます。6月からは月2本リリースだとか！

©TAKARA/プラスター製作委員会/テレビ東京・NAS

●はみだしNEWS● セガは、GC版『ファンタシースターオンライン』のハンターズライセンス(オンライン接続料金)の30日間無料キャンペーンを4月30日まで園長する。まだオンライン未体験の人はこの機会にぜひ!

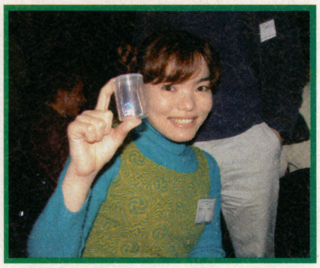
ニュース

超のめり込み系ボードゲーム「Catan」書店販売スタート他本格展開を開始！

以前からニンドリでもいろいろと紹介してきた「Catan」。これはカプコンが力を入れて展開している、ドイツ生まれの傑作ボードゲームだ。これまでは一部のお店でしか買えず、今イチ認知度も低かったが、4月以降は一般の書店でも買えるようになるため、多くの人が「Catan」を目にすることができるようになるぞ。また、今後の展開をいろいろ発表するイベントが3月25日に開かれたが、発表会の後は恒例の「Catan」大会が行われた。ニンドリからはケイ大佐とかやかやんが参加したが結果はさんざんでした…。

↑六本木のクラブで開かれたイベントは大人の雰囲気ただよう薄暗い会場で行われた

↑「Catan」は3～4人で遊べるボードゲーム。1回プレイすればルールを覚えられる手軽さと奥深さをかねそなえる



↑「すすめ！天任家族」のはやのんさんは、編集部かやかやんと対戦。強運のヒキでトップをかっさらいました。そして総合でも5位に！

DVD

アニメ「星のカービィ」のDVD 2ndシーズンVol.2は4月16日発売！

今月発売される「カービィ」のDVDは、第25話～第27話までを収録。特典映像として、アメリカで放映されたバージョン(声が英語&絵も少し修正されている)の4話と、GB版『星のカービィ2』の名場面集が収められているのだ。

←今回のジャケットはパラソルカービィが目印。定価3800円(税別)

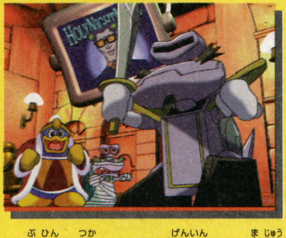
アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

4/12放送 第78話 発進！エスカルゴン・ロボ

※4月19日の放送はお休みです。

デデデ大王にいつもコキ使われているエスカルゴン。ついに堪忍袋の緒が切れて、自分の代理を務めるエスカルゴン・ロボを作りあげた。しかし、デデデ大王のあまりに無茶な注文にあえなく崩壊。それでもめげないエスカルゴンはロボ2号を建造するのだった。が、ロボ2号はナイトメア社から取り寄せた部品を使ったのが原因で、魔獣化して暴れ始めてしまったのだ！



月刊任天堂店頭デモ 4月号は『NARUTO』体験版他 新作ムービーも充実してるぞ！

全国のゲームショップ店頭に設置された試遊台で遊べる店頭デモ「月刊任天堂」。今月の注目のひとつは、GC版の格闘アクション『NARUTO』の体験版だ。めまぐるしいスピードで展開される格闘は完成度が高く、マニアをもうならせる。また、期待の新作『ビューティフル ジョー』『ギフトピア』の動く最新映像も収録されているのだ。いち早くゲームの雰囲気をつかみたい人はチェックしてね！

収録内容

●体験版
NARUTO

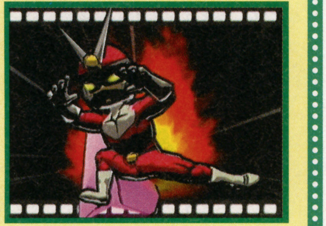
●ムービー
NARUTO(30秒)、ギフトピア(1分)、P.N.03(2分)、ソウルキャリバーII(2分)、ビューティフルジョー(1分半)、ドカポンDX(1分)

●特集
春の新作GBAソフト
(メイドインワリオ、ゼルダの伝説 4つの剣、ドラクエモンスターズ、ファイアーエムブレム 烈火の剣)
CMライブラリー
(メイドインワリオ、ゼルダの伝説 4つの剣、ドラクエモンスターズ、シャーマンキング、ソウルキャリバーII、P.N.03を収録)

●月刊任天堂NEWS！
最新情報を文字と絵で紹介

←『ブラッディロア』のスタッフが制作した最新作『NARUTO』

↑とにかく動く絵を見て、独特な世界を感じてほしい『ギフトピア』



↑ケイ大佐が大絶賛している『ビューティフル ジョー』は発売日が決定したのだ！(36ページを見てね)

ニュース

『ソウルキャリバーII』のリンクを持ち歩こう ナムコの携帯サイトで着メロ&画像配信

ナムコが運営している携帯電話サイト「メロキャラ」で、現在『ソウルキャリバーII』で流れる『ゼルダの伝説』のテーマを着メロとして配信している。また、同時にリンクのイラストを待ち受け画面として2枚、配信を開始しているぞ。それぞれのデータを入手するには、サイトの月額使用料300円が別途必要だ。各携帯電話別のアクセス方法は下の通り。

ケータイにリンクが写る！

↑→りりしいリンクの姿を、あなたの携帯電話にもぜひ！

●ナムコiメロキャラ(iモード用)
iメニュー→メニューリスト→着信メロディ／カラオケ→ナムコiメロキャラ

●ナムコEZメロキャラ(EZWeb用)
トップメニュー→EZインターネット→メロディ・着信カラオケ→ナムコEZメロキャラ

●ナムコJメロキャラ(J-SKY用)
J-フォンメニュー→J-スカイライン→着信メロディ→ゲーム・パチンコ→ナムコJメロキャラ

©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. · CBC
©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 Kosmos Verlag, Stuttgart, Germany Original Title: Die Siedler von Catan Character by ©2002 Susumu Matsushita Company

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの2本!

ソウルキャリバーII

ゲームキューブ/ナムコ/格闘アクション

アーケード版から移植された武器格闘ゲーム最新作。「キャラクターのモーションが多彩」「ボイス演出を含めたSEの種類が豊富」などで「視聴覚的な印象が良い」というのがマリオクラブの評価。「ゲームモードも多く、隠し要素も多数あることから、再挑戦度を高めた内容」も高評価なようだ。なんといってもリンクが参戦することが話題だが、このことでアーケード版をやり込んだ格闘ゲームファンにも十分オススメできる、としている。

←難しいことを考えなくても、ボタンをガチャガチャ押しているだけでも楽しいぞ

サモンナイト クラフトソード物語

GBアドバンス/バンプレスト/アクションRPG

マリオクラブの評価は「主人公や「護衛獣」の選択、特定キャラクターの中から1人を選び、会話を行う「夜会話」、イベントの選択肢により、ストーリーやエンディングが変化する点は、プレイヤーのゲームへの感情移入度や再挑戦意欲を高めている」とある。また、「主要キャラクターごとにバストアップグラフィックが用意されていることといった視覚的印象がいい」というのもポイントだろう。シリーズのファンならたまらないかも?

←アクション性がついたGBA版では、アクションRPGになっているだ

ニュース マーベラス エンターテイメントがビクター インタラクティブを連結子会社に

『牧場物語』でおなじみのビクター インタラクティブソフトウエアが、4月より社名を(株)マーベラスインタラクティブとした。これは、株式を100%マーベラスエンターテイメント(と関連会社)に譲渡することで実現したこと。両社はどちらもゲーム開発を主に行ってきたが、今後もその方針は変わらないそうだ。GC版の『牧場物語』も順調に開発中とのこと。

↑GBA版『牧場物語』は現在発売中。初回特典には限定でシールがもらえるらしいぞ

グッズ 『FE 烈火の剣』に初回限定版が登場!

4月25日発売のGBAソフト『ファイアーエムブレム 烈火の剣』に初回特典がつくことになったぞ!これは、発売日前にゲームを予約した人や、発売日当日に買った人が、もれなくサウンドトラックCDと卓上カレンダーがもらえるというもの。ファンだったら見逃せない特典だね。

➡サウンドトラックには、作曲した辻横さんを初めとしたスタッフがみずからアレンジした『烈火の剣』の曲が5曲入っている

⬅卓上カレンダーには、『烈火の剣』のキャライラストがふんだんに使われている。ちゃんと来年の4月まで使えるぞ

ニュース タカラとアトラスが資本業務提携を発表

3月27日、タカラとアトラスの資本業務提携が発表された。タカラは家庭用ゲームからエンターテインメント分野への展開を模索、アトラスは『真・女神転生』などのゲームと「プリクラ」などのアミューズメント事業を伸ばしていく上で方向性が一致、提携を決めた。近い将来、両社が力を合わせて作り上げる商品が登場するだろう。

イベント 任天堂ファンによる任天堂ファンのためのイベント "210道"は盛況でした!

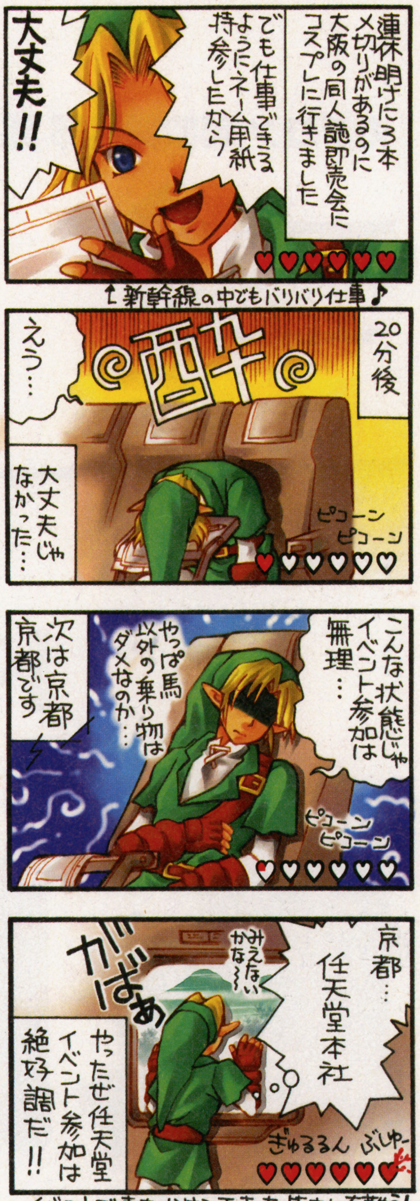
メインは同人誌即売会ですが、たくさんのコスプレさんやニンドリャーが集まって盛り上がりました。スマデラコンサート以来の、任天堂っこの集いでしたね(笑)。GBA-SPで通信をしている人もいてうらやましかった~。その後開かれた交流会ではビンゴ大会が行われましたが、最後はスマデラジャンケンで景品の争奪戦! グーはマリオのスーパージャンプパンチ、チョキはファルコンのアピール、パーはロイのアピールです。様々な方の白熱したバトル(?)が楽しめました。「210道」は来年も大阪で開催されるそうです。(特派員:宝山りふぁさん)

↑コスプレさんたちの集合写真。これで全員ではありません。それだけ多くの任天堂ラブが集まったアットホームなイベントでした

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

往復10時間日帰り旅行



●はみだしNEWS● というわけで、今回のみすずリンクは210道イベントへ行ったときのエピソードを描いてくれました。ファンレターはニンドリ編集部「けっぱれみすずリン!」係までよろしくね。

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. The Legend of Zelda : © 1986-2003 Nintendo The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character : © 2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration : © 2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. © FLIGHT-PLAN © BANPRESTO 2003

みかみしんじ●1965年生まれ。山口県出身。血液型はAB型。90年にカプコンに入社し、96年に発表した『バイオハザード』(PS)で各賞を総なめにする。3月27日に発売された『P.N.03』ではディレクターをつとめた。カプコン第四開発部部長。

カプコン 第四開発部 部長 >>>

三上真司 × 飯田和敏

ドリーム対談

いいだかずとし●1968年生まれ。東京都出身。血液型はA型。アートディンク時代に『アクアノートの休日』(95年)、『太陽のしっぽ』(96年)を発表し、独立後は『巨人のドシン』(02年)などを制作。パーラム所属。

<<< ゲーム作家

「今度、三上さんと会って、いろんな話を聞きたいなあ」という飯田和敏さんの一言で実現した、今回の特別企画。『P.N.03』の完成後ということもあって、対談場所に選ばれたのは大阪のカプコン本社ではなく、渋谷の焼き肉屋さん(右の写真参照)。ただし、話すことに夢中になって、ほとんど何も口にできなかったお2人の話の中身は…?

写真撮影：島本一男　　撮影協力：THE SOUL OF SEOUL～Oriental Grill Restaurant（渋谷）

第四開発部にはAB型が多いんですよ。僕もABだし。

10人くらいでゲームをつくるのが楽しい

―― お2人が会うのは初めてですよね？

飯田 アンマリ売れないゲームクリエイターとバカ売れゲームクリエイターの対談というコンセプトで…（笑）。

三上 そんなことはないですよ（笑）。

―― 今回の対談は、飯田さんがぜひ三上さんに会ってみたいということで実現したんです。

三上 そうだったんですか。

飯田 「アンマリ売れない」云々は軽いジョークですよ！ 結構、売れてますとも！ 読者及び関係者の皆様、誤解なきよう…。で、去年、僕はいろいろなゲームで遊んでいたんですが、キューブの『biohazard』がかなり凄かったので、その感動をぜひお伝えしたいと思いまして…。感動しました！

三上 ありがとうございます。

飯田 コスチュームチェンジ（注1）はもうガンガンやりました。ジルの3つ目の服、大好き！

三上 きゃははは（笑）。

飯田 もちろん装備はロケランです！。

三上 じゃあ、インビジブル（注2）も全部やったんですか？

飯田 インビジブルは途中で…。ちょっと…無理…でした。

三上 あーあ、きつかったんだ。アイテムボックスが4次元化されてないやつは？

飯田 やりましたよ。照準は手動で…。

三上 うわぁ、筋金が入ってんなあ。

飯田 1998年にマイクロデザイン社から『バイオハザード2研究読本』という気合いの入った本が出ているんですが、実は僕も原稿を書いていて。

三上 え、そうなんですか!?

飯田 とにかくゾンビが好きで好きでたまらないんだ！ という事を書いたような気がします。

小林 僕（注3）、持ってますよ。かなり分厚い本ですよね。

飯田 だから、ずっと『バイオ』ファンなんですよ。それで、僕はゲームキューブでソフトをつくっていて、それ以外のハードでゲームをつくっていないんですけど…。

三上 それはどうして？

飯田 やっぱり身体がひとつなので、いろんなことができないというのもあるし。

三上 選択が1つしかないときに、なぜキューブを選んだのかを聞きたいですね（笑）。

飯田 そこは三上さんのインタビュー記事（注4）とかを読んで、う〜ん、なるほどと（笑）。激しく同意だと。

三上 一緒ですか（笑）。

飯田 でも、ウラもあるんだろうなぁ、と。深読みというか…ナナメ読みというか…。そんな矢先に衝撃のイキナリ5本同時発表事件（注5）でしたから、ああ、これはマジだ、超本気なんだ、と…。同時にチンケなモノの見方をしていた自分が恥ずかしくなり…。実際、凄いですよね！ 5本もなんて！

三上 うん、全力投球ですね。

飯田 男気を感じますよ！

―― ホントにそうですよね。ゲームクリエイター同士の交流ってどんな感じなんですか？

飯田 三上さんの大阪と、僕がいる東京ではやっぱり距離感がありますよね。僕は東京の人とはちょくちょく会ったりしてますけど。

三上 僕は、そのようなことにあんまり興味がないというか、自分がやることで精一杯というのがホンネですね。もし時間があれば、クリエイター同士が集まっていろいろ話をしたりするんでしょうけど…。でも、自分にはまだまだやることがいっぱいあって、その半分も消化できていないときに、人がどうだとかいうようなゆとりは、正直言ってないですね。

―― 例えば、他のクリエイターに会って、その人からパワーをもらったりするようなこともないと？

三上 僕の第四開発部には、スタッフが120人もいますからね。それも濃すぎるのがいっぱいいて。それを受け止めるだけでも大変なんで（笑）。

―― カプコンのなかでも、三上工房の人はとくに濃い感じですからね（笑）。

三上 そう。第四開発部のルールは言ったもん勝ち、やったもん勝ち。でも、最近はちょっと大人しくなってきてるかな。

飯田 僕は少人数でゲームをつくってるんですけど、大部隊というのはいいことと悪いことが両方ありますよね。

三上 ゲームづくりに関して言うと、基本は同じでしょう。でも、少人数でやるほうがディレクターのやりたいことが、ゲームの毛細血管まで行き渡ると思うんです。やっぱり大型の組織になると、毛細血管の部分は見殺しになってしまうので、大動脈の部分だけで「しっかりつくるで」みたいな。そんなところが大きな差になってきますね。僕の経験上で言うと、やっぱり10人、11人くらいまでの人数でゲームをつくっていたときが、いちばん楽しかったですよね。最初は4〜5人ではじめて、その後は11人、30人、マックスでは50人ちょいくらいな人数でゲームをつくることを経験してきたなかで、11人くらいがいちばん楽しかったかなあと。サッカ

【注1】コスチュームチェンジ＝ある条件をクリアすると、プレイヤーの着せ替えが楽しめる『バイオ』の隠しモードにひとつ。写真は飯田さんのお気に入りの3つ目のコスチューム

【注2】インビジブル＝ゾンビの姿が見えなくなる、そんなのアリ？って感じのモード。いきなりゾンビにカプッとやられるので、かなり怖い

【注3】僕＝対談に同席した『PN03』のプロデューサー、小林裕幸さん

【注4】インタビュー記事＝●三上さんは、『バイオ』GC独占供給の発表会（2001年9月）で、「任天堂が、僕が考える『ゲームとして面白い』ところにいちばん近い」と語っていた

【注5】5本同時発表事件＝昨年の11月に開かれたカプコンの発表会で、三上さんは『ビューティフル ジョー』など、5本の新作を発表。確かに事件だ

ーじゃないですけど（笑）。

—— 少ない人数だと、それぞれの個性をしっかり把握できますしね。

三上 そうですね。10人くらいだと全部見られちゃうというか、当然狭いスペースにオールスタッフが集まるわけですよ。そんな場所で、「何考えてるんだ、オマエ！」とか「見てよ、コレ〜」なんて僕がしゃべってることを、全員が見てるわけですよ。だから、同じ釜のメシを食うみたいな感じで、直接それぞれに指示をしなくても、スタッフのなかに同じ空気感が伝わっちゃう。そのようなことができるのが、たぶん10人ちょいくらいが限界で、20人くらいになると途端に空気が変わっちゃうんですよ。

飯田 人数が増えると名前を覚えられないですしね。三上さんは120人全員の名前を覚えてるんですか？

三上 120人のうち110人くらいは覚えてますよ（笑）。顔は120人全員覚えてるんですけど、最近入ってきた子で、接触が少ない人がいざ目の前にくると「えーっと、えーっと」みたいな（笑）。

飯田 もちろん誕生日までは覚えられないですよね。

三上 誕生日なんて、覚えようなんて気もない。でも血液型は興味がありますけどね。

飯田 それはどうしてですか？

三上 第四開発部にはAB型が多いんですよ。僕もABだし。

飯田 AB型って統計的には少ないんですけどね（注6）。

三上 でもウチには20人くらいいるんですよ。

小林 『ディノクライシス2』（注7）をつくっているときは、メインメンバーのなかでディレクター以外は全員がAB型でしたからね。

三上 それ、おかしいよね。

—— 確かに多いですね。

三上 飯田さんは何型？

飯田 僕はA型なんです。

—— ゲームクリエイターに向いてる血液型ってあるんでしょうか？

三上 基本的には血液型は関係ないと思うんですけど、どうしてAB型ばっかり集まったんだろうって。これは偶然の産物ではなくって、何かがあったんだろうねって。

飯田 1人がケガをしても輸血ができるからいいですね（笑）。

三上 ああそういうことか〜。違うって（笑）。

ゲームクリエイターのキビシイ世界

飯田 ゲームをつくっていて追い込みの時期になると、もう目茶目茶な状況になっちゃうじゃないですか。そういう時に、僕を含めて、体調とか精神状態とか悪くなってしまって、ぽっかりと穴が空いちゃうことってありませんか？

三上 そんなことしょっちゅうですよ。

飯田 そういうトラブルに対して、どのように対処してますか？

三上 やっぱりクォリティを保つことが第一ですから、その穴を埋めるために、その人をシフトしようとするのが普通のアプローチですね。で、第四開発部では、企画的にどうしても譲れへんときには、しばき倒して無理やりやってもらう。で、それでもアカンかったらそこにとって代わる人材を投入すると。

飯田 そのへんの判断とかタイミングは難しいですよね。

三上 人の扱いに比べたら、ゲームづくりってカンタンだと思いますよ。自分がやりたいことをちゃんと整理すればいいだけの話で…。でも、それが、十人十色で、才能や能力、カラーがぜんぶ違う人たちが集まって、ひとつのベクトルに向かっていくときに、大きな障害になるようなことが日常茶飯事におこってくるわけで…。そこで、譲れるか、譲れへんかという判断がしっかりできることが大事なんですね。飯田さんのお年はいくつですか？

飯田 34歳です。三上さんより3つ年下ですね。

三上 これまでで僕がいちばん苦しんだのは、開発の現場を離れてプロデューサー（注8）という引いたポジションになったとき。たとえば現場に対して究極のテーマを指示すると、開発がずっと止まってしまって、それが気にいらんから「やり直せ、イチから！」なんてことを言うと、そいつがつぶれてしまう可能性が結構高いわけですよ。現場と一緒にやってるディレクターであれば、異なった対応もできるわけで…。でも実際、各プロジェクトごとに、どうしても1人は精神的にまいってくるスタッフが出てくるんですよね。

飯田 そういうのって伝染しますよね。

三上 たぶん伝染はしないですよ。

飯田 じゃあウイルスじゃないのかな（笑）。

三上 アンブレラ（注9）は絡んでいないはずですから（笑）。そういった精神的にまいっている人たちの面倒をみるのも僕の仕事なんです。これまで、何十人ものスタッフの話を聞いてきて、でも、どうしてもダメなときは、休んでリフレッシュしてもらうしかないんですけどね。

飯田 大変ですよね…。

三上 そんなとき、ディレクターの立場であ

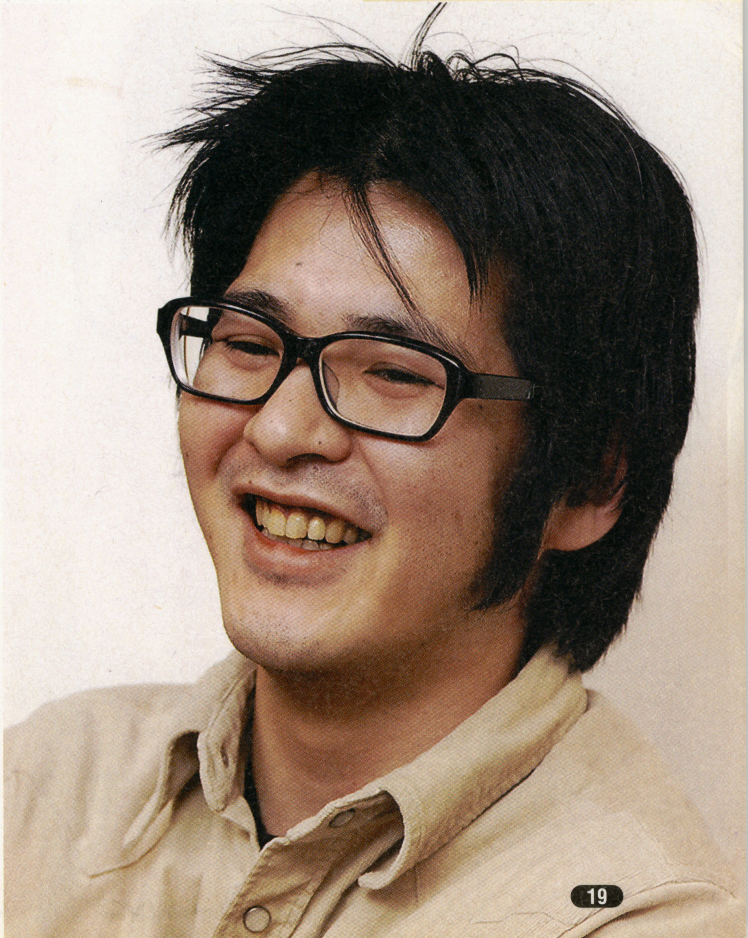
【注6】**AB型は少ない**＝ある調査によると、日本人の血液型の分布は、A型38.7%、O型29.2%、B型22.2%そしてAB型が9.9%となっている

【注7】**『ディノクライシス2』**＝PSで2000年に発売されたアドベンチャーアクションゲーム。ディレクターは、『逆転裁判』の巧舟さん

【注8】**プロデューサー**＝ディレクターが現場監督とすれば、プロデューサーは現場からちょっと離れて全体をみる、開発の総責任者。宮本さんのように、同時に何十本ものソフトを担当することも

【注9】**アンブレラ**＝『バイオハザード』に登場する巨大企業。生物をゾンビ化するウイルスの開発に成功。ちなみに、『ピカチュウげんきでちゅう』を開発したのも「アンブレラ」。この会社はキューブで何かをつくってるようなんだけど…

僕はずっと『バイオハザード』のファンなんです。



[注10] クリエイターの嫁はんは不幸=ダンナに「いつも一緒にいてくれなきゃイヤ」ってタイプの嫁さんだったら不幸かもしれないけど、「亭主、元気で留守がいい」というし、三上さんは高給取りだし（推定）、三上夫人はハッピーだと思う

[注11] UP前=「ユーピー前」ではなく、「アップ前」と読む。いわゆるゲームが完成する前のこと。この時期はたぶん、ほとんど家に帰れない日が続き、嫁さんはやっぱり不幸に？

[注12] メテオ=地球に降ってくる隕石のこと。1974年に映画化されている。『スマブラ』のワザとは関係ないのであしからず

[注13] うちの稲船、それに〜=カプコンの稲船敬二さん（写真）はロックマンの生みの親。水口哲也さんの代表作は『スペースチャンネル5』。名越稔洋さんは『F-ZERO GC/AC』を開発中。中裕司さんはソニックの生みの親。ちなみに任天堂では、『どうぶつの森』のディレクターの江口勝也さんも1965年生まれ。東京オリンピックの翌年に生まれた人には何かがある？

ればハッキリしてるわけですよ。「オレの仕事は、ええもんをつくることやろ」と。そのような大義名分をもってるうえに、ある程度は無茶な判断もできるわけですよ。だから最近結論にいたったことがあって、「優秀なクリエイターって、結局は人間のクズや」って。

飯田　あ、僕、そこがまだ割り切れてないですね。その詰めが甘いのか…。

三上　だからクリエイターの嫁はんになる人は不幸（注10）やろうなと。まあ、しょぼいゲームをつくるクリエイターの家庭はちゃんとしてても、やっぱり一流のクリエイターになろうと思ったら、1日24時間のうちの大部分はクリエイティビティに費やしてしまうし、だからこそいいものができるんだと思うんです。なので、プライベートな生活を充実させるのは難しいんですね。エネルギーが100あるうちの80とか90とかを使っちゃうクリエイターがいいものをつくるわけで。いろんな人を見てるとそう思いますね。

飯田　三上さんのご家庭はどうなんですか？

三上　僕？　う〜ん、中の下くらいとちゃうんかなあ。ウチの部でも、結婚して「プライベートをプライオリティ（優先順位）の1位にあげます」という者もいるんです。そういう者に対しては、「キミが早めに帰るのであればそれでええよ」と。ただし、がむしゃらに頑張っているスタッフがいるなかで、早くお家に帰るヤツが勝つのは難しいですよね。

――　最近は、そのような人が増える傾向に変わってきてませんか？

三上　変わってますね。まず、人としてのエネルギーが減った。それは「養殖」だからじゃないですかね。

飯田　養殖…。

三上　たとえば、自然の道理はずっと変わってないんですよ。トラはなぜ強いかと言えば、生まれたときからトラやったからですよ。だけど動物園で生まれ育ったトラは、「野生に放つと生きていけんの？」って。いまの若い世代の人たちも同じで、ずっと動物園のオリのなかで育ってきて、社会人になっていきなり野生に放たれるようなもんなんですよ。ホントはDNA的に強いものを持っていたとしても、成人するまでの課程が明らかに変わってきているので…。やっぱり動物園のなかで育ったヤツが強いわけないじゃん。

――　養殖でぬくぬくと育てられてると、若い人はキビシイと思うかもしれないけど、クリエイティブの世界では当たり前の話なんですよね。

三上　そう。僕らはUP前（注11）の2〜3ヶ月の間、なりふり構わずゲームをつくりつづけるような生活をしてるわけですよ。「ゲームをつくるのがすごく好き」って言うわけですけど、僕らが「好き」というのと、いまの人たちが「好き」というのは、言葉は同じであっても、ウェイトや重みが違ってきてるんでしょうね。だから、少しの障害のために好きなものをあきらめてしまう…。そんなんは本当に「好き」とは言わないんですよ。

飯田　でも、そのような人たちを見捨てずに教育するような事をやってきたわけですか？

三上　いいえ、してきませんでした。やりだしたのは途中からですね。やっぱり人生の回り道になってはいけないので、プロジェクトの最後まではやらせてあげようと。それで、その人のできる仕事のレベルを探しだすようなこともして…。

――　ところで人生でいちばん辛かったことは何ですか？

飯田　僕なんかいつもですね。常にツライですね。通勤も。

三上　僕はしんどいことが多すぎて、何がツライかわかんない。しんどいと思う瞬間はあるんですけど、それが毎日のように「メテオ（注12）」が降ってきますからねえ（笑）。たとえば今、週休2日制で働いていて、土曜日が仕事でつぶれたりすると、「チッ」って舌打ちしたくなるじゃないですか。でも、僕が入社したときは、週休1日だったし、それで日曜に休みがとれたりすると、めちゃくちゃハッピーでしたよ。だから、生まれたときからオリに入れられていて、親や子供もオリに入れられた環境におかれてるような人が、月に1回、「オリから出してあげるから、町のなかを自由に歩いていいよ」って言われたら、「オレはなんて幸せなヤツなんだ！」って。

飯田　バンザーイ！って（笑）。

成長期にすごく濃いものを吸収できた

――　お2人とも30代半ばくらいですが、世代的にはどうですか？

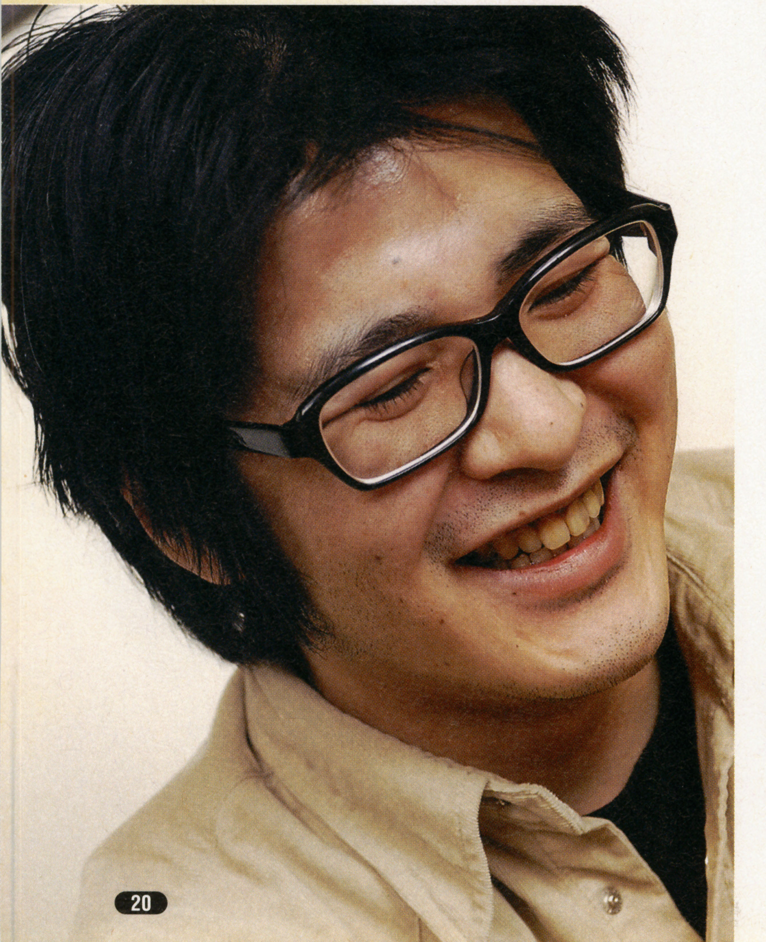
三上　単純に歳いっちゃったなあという想いと、昭和40年代前後に生まれた人たちが、第一線で活躍しているなあと。

――　調べてみると、三上さんと同じ1965年生まれのクリエイターがすごく活躍してるんですよね。

三上　ウチで言ったら稲船、それにセガの水口さん、名越さんや中さん（注13）もそうですよね。

――　まさに黄金世代。

三上　それはなぜかって考えたんですよ。僕なりに解けたのは、「クリエイターの才能



「ドリフ」がいちばん面白かった頃に見られたし。

クリエイターの才能は中学を卒業するまでに決まっちゃうよね。

は中学くらいで決まっちゃうよね」ってこと。人の素材というものは中学を卒業するまでにだいたいできてしまっていて、僕らはその素材を元に、プロになってから、ゲームというキャンバスにうまく描くようなことをやってきたわけです。でも、その素材が後からとってつけたようなものだと、メッキと同じですぐにはがれちゃうんですよ。輝きも中途半端ですし。たとえば、『逆転裁判』や『ビューティフル ジョー』って、それぞれのディレクターが入社するときから温めてきた企画だったんですよ。

―― 『逆転裁判』は巧さん(注14)が入社して最初に書いた企画と聞いていましたが、『ビューティフル ジョー』も?

三上 元々『ボーズマン』という企画で、僕、新人研修のときにチェックしてますもん。それで、神谷(注15)が書いた『ボーズマン』の企画書を見て、「ふーん、ぼちぼち面白そうやん」って思って。でも、そのときは素人が書いた企画だから、まだゲームになっていなくって、でもヤツのインスピレーションが正しかったというのは、『ビューティフル ジョー』として証明されようとしてると思うんです。『逆転裁判』も元は『探偵』という企画でしたし、どちらも入社したときから、元々やりたがっていたネタで、それは中学生くらいまでの環境から生まれてきたものだと思うわけですよ。だから、クリエイターの仕事というのは、自らが20年近く育ててきた素材を料理にしてみんなに味わってもらうことだと。自分の内からわきあがってくる素材をそのまま料理にして、「どんな味?」「どう思う?」ってことを、恥ずかしげもなく味わってもらうのが、僕らの仕事だと。それも、今日買ってきた素材で料理つくるんじゃなくって、中学時代までに自分のなかにため込んできたものを熟成させて、料理というカタチにするわけです。で、盛りつけ方や演出なんてことは、社会に出てプロになって、レベルがあがってくるとわかってくることなんですね。

飯田 三上さんは小さい頃、どんな素材をためこみましたか?

三上 僕、小さい頃、テレビをちょっとでも見たら、親父から殴られるようなキビシイ家庭で育ったんですよ。でも、小学校1年になったとき、テレビのある部屋にいきなり呼び出されたわけです。「オマエはここに座って、これを見ろ」って。それで見たのが、放送がはじまったばかりの「仮面ライダー」(注16)。

―― ほう。

三上 いまの人は、ほとんど再放送で見ることが多いじゃないですか。でも、僕らは、当時のクリエイターの情熱でつくられた、時代の旬のようないちばん熱いものを、まるで炊きたてのほかほかのご飯を食べるような感じで味わうことができたんです。僕らは言ってみれば、とても栄養価の高い素材をリアルタイムで食べられた世代なんですよ。昭和40年代前後というのは、「宇宙戦艦ヤマト」や「ガンダム」が放送されていて、「ブラックジャック」も少年チャンピオンに連載されてるのを現役で読んでたし、あの時代はすごく濃かったんですよ。そのような栄養価の高いものを、成長期の、いちばん吸収しやすい時期にタイムリーに受け入れた世代だから、今いいものを吐き出すことができると思うんですね。

飯田 「ブラックジャックによろしく」の時代ですからね。挨拶してる場合ですか?(笑)。いや、「よろしく」も好きなんですけど(笑)。「ドリフ」(注17)だって、いちばん面白かった頃に見ることが出来てラッキーだったなぁ(笑)。…ああ、そういうクリエイティビリティをわれわれが伝承していかないといけないという訳ですね…。うわ、荷がおもーい!

『ビューティフル ジョー』と『キラー7』がダントツ!

飯田 今回の5本のラインナップで、タイトルごとに想定しているユーザー像みたいなものはあるんですか?

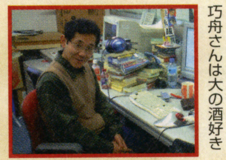
三上 それはまったくないですよ。まずクリエイターが好きにつくってみようと。極端なことをやらせてみて、結果がどうなろうと、そこからとれたデータから次の成功に結びつけようと。だから、新しい道を切りひらくための第一歩、土台でもあるわけです。でも結果的に、第四開発部としてのカラーが出ちゃって、アクション系のゲームが多くなったところは反省点でもあるんですけどね。それで5本のなかでダントツは『ビューティフル ジョー』と『キラー7』かな。僕がつくった『P.N.03』ではなく(笑)。

―― その2本の開発は順調なんですか?

三上 『ジョー』はかなり順調ですよ。『キラー7』はぼちぼちな感じですけど、須田さん(注18)の個性がいい感じで出てきてますね。

飯田 僕的には『キラー7』が楽しみですね。

三上 あのソフトは可能性をすごく持ってると思いますね。プロデューサーになって何年もなるんですけど、売れるか売れないかは出してみんとわからんところがあるんです。元々大人向けのマンガやった「ちびまる子ちゃん」や「クレヨンしんちゃん」にしても子供に受けてるし。『ドラクエ』も最初はここまで大きなタイトルになるとは思っていなかったわけだし、でもシリーズになると勝利の方程式がは



【注14】 **巧さん**=『逆転』シリーズのディレクター巧舟さんは大の酒好き

【注15】 **神谷**=『バイオ2』ではディレクターだった神谷英樹さん

【注16】 **仮面ライダー**=1971年に放送がはじまった、超長寿シリーズ。32年前、三上少年も「へんし〜ん!」ってやってたんだろうか。想像できないけど

【注17】 **ドリフ**=1969年からはじまった「8時だヨ!全員集合」という人気番組のこと。司会は、いかりや長介率いるドリフターズ。いま、キャッシュワンのCMでテーマソングが流れてます。宿題やったか? 歯を磨けよ!

【注18】 **須田さん**=グラスホッパー・マニュファクチャの須田剛一さん。社外の人だから「さん」づけ

洋ゲーの出来がいい。日本人、負けてる。ええんかい、これで！

【注19】**『三国無双』**＝コーエーから発売された『真・三国無双3』のこと。今年、日本で発売されたゲームでミリオンを達成したのは、このソフトが第1号。うらやましい

【注20】**手塚治虫と山上たつひこ**＝手塚治虫の「ブラックジャック」、山上たつひこの「ガキデカ」、それに「マカロニほうれん荘」などが連載されていた、1970年代後半の少年チャンピオンは、ホントにすごい雑誌でした

【注21】**有限会社**＝飯田さんが所属する有限会社パーラムのこと。パーラムとはサンスクリット語で「彼岸」の意味

められるようになると思うんです。もちろん出す前に「面白い」とは言えるんですけど、「売れるか？」って聞かれたら、わからん。

―― いまの時代、どんなものが求められてるんでしょう？

三上 ちょっと昔のPSが出た頃は、プライオリティのいちばんは「きれいな映像」。で、その次に「遊んでオモロイ」もの。でもいまはハードの表現が限界に近づいてきて、きれいな映像だけではだんだん難しくなってきているなかで、ユーザーが映像に求めるのは「面白くて個性的」ということ。で、それ以上に求められているのが、「キャラクター」。それも自分の好きなキャラクターが出るといいわけです。『三国無双』(注19)が『四国無双』だったら売れないじゃないですか。やっぱり「三国志」が好きだからみんな買ってるんですよ。他にも、たとえば原作のアニメが好きだからとかいう理由で、その結果すごく売れちゃうと。

飯田 キャラゲーってしょぼいという定説があったけど、最近はそうでもないですよね。いいゲームが結構ある。

三上 でも、キャラクターを入れ替えたら売れないようなところもあって。たとえば「タイタニック」が実話じゃなかったら、興行成績はどうなっていたか。だから今の時代は過去の資産を食いつぶしてるようなところがあるんですよ。でも「ええのか、僕たちはそれで？」と言いたい。ゲームって、価値あるモノを新しく生み出していくような仕事なんですよね。でも今は他のところから価値のあるものを持ってきて売るようなところがあって。

飯田 代理店的な発想ですよね。

三上 そう。それでは業界が先細っていくのは目に見えてる。でも、会社的には「数字、数字」というところもあって、「売れなきゃダメだ」と。もちろんたくさん売れなきゃダメという考えは否定しないし、それがあるから一方でとんがったタイトルも出てきやすいわけですよ。だからバランスが大事なんです。

飯田 数字ではない部分の業界の成長って、具体的にはどういうことなんでしょうか？

三上 たとえば『バイオ』で、過剰な暴力表現をすると文句を言われかねないんですけど、そういうことも認められて、ゲームが本当の意味で市民権を得るところまでは、多分成長するんでしょうね。それにゲームにはいろんなものが存在しなきゃいけないわけで、偏ったジャンルだけでなく、いろんなものがマーケットに出てきて、初めて認められてくる。

飯田 手塚治虫と山上たつひこ(注20)のマンガが同じ雑誌に載ってることが重要ということですよね。

三上 映画で言えばハリウッド系もいいけど、やっぱりヨーロッパや韓国の映画もあったほうがいいでしょうと。でも、ゲームの世界はバランス的に偏った傾向にあるかなあと。どうしても刹那的な価値を求めざるを得ないようなマーケットになっちゃってるんですね。

飯田 企業のなかで、創作活動をする苦しさってそこにあるんでしょうね。毎年「決算」って言われて、そのために成果をあげなければいけないという至上命題があるなかで、どのようにモノ作りをしていくか…。僕は有限会社(注21)でやってるし、そういうことをわりと放棄しちゃってて、つぶれるときはいいやって(笑)。でも、三上さんは、会社経営的なところと、新しいモノづくりの両方を見ていかなきゃいけないので、いろいろと苦労もあるでしょうし、そのような僕のわからないステージでモノをつくってるところに興味がありますね。

三上 会社のなかで抑圧されてるから、自然にわき出てくる反発を健全な方向に持っていきやすいという面もあるんですよ。人間が生きてるうえで、適度なプレッシャーって必要じゃないですか。重力がないと人は生きられないけど、その重力が2倍になると苦しい。要はバランスが大事だと思うんです。で、プレッシャーは「バネ効果」を生むけど、それがまったくなくなると、自分だけの妖しい世界に入ってしまって、たぶんアートになっちゃう。僕らはサービス業にいて、エンターテイナーなので、はじめはたった1人のエゴ的な発想からしかスタートできないんですけど、着地点としては人様の満足につながるものにしなければ、僕らはこの業界でメシを食っていっちゃあいけないんじゃないかと。…なんか、話がちょっと難しいところにいきましたね(笑)。

飯田 そうですね(笑)。アートで落ち着いてしまってはダメというのはよくわかります。自戒を込めて…。

最近は洋ゲーのほうが面白い

三上 いまの時代、ゲーム業界に携わる人はいったん帆を休めて、マーケットやユーザーを見つめなおす必要があると思うんです。どんなカラーのユーザーが、どんな表情で、どれぐらいの人数がついてきてんのか、理想や掲げてるベクトルは変えなくてもいいから、いったん休んでユーザーのほうをふりかえってみる。そのようなことをやるのに、いまはちょうどいい時期にきてるんじゃないかなって思うんです。そうすることで、健全なる明日が見えてくるんじゃないかと。その意

味で…（小林さんに向って）休みちょーだい、コバ！（笑）。

飯田　業界の中にユーザーも括ってみると、ゲーム消化のスタイルにもマズい点があるんじゃないかと。これは、ユーザーとしての実感です。本当にそのゲームが自分にとって必要なのかをよく考えずに、とりあえず派手っぽい印象のゲームを買ってしまうことがあります。で、やってみると「これは…、アレだ…」ってがっくりして中古屋に売りにいって。

三上　おいおい（笑）。

飯田　売る時って免許証を見せなきゃいけないので、かなり恥ずかしいんですけど（笑）。

三上　オレにはそんなことはできない。

飯田　すいません中古屋はウソです。でも、「面白いゲームってどういうものだっけ？」というところを、遊び手としての自分がきちんと認識しないとゲーム全体に飽きちゃいそうだなー、と思うんです。そしたら作り手としても破綻するなー、とも。ダブル危機です。PS2のソフトで『遊星からの物体X』という、絵はちょっと大味なんですけど、遊んでみたらすごく面白いゲームがあるんですよ。でも、それほど宣伝されてないせいか存在自体があまり知られてない…。すごく面白いのに。こういう状況はあんまりいいことではないですよね。と、メディアにも矛先を向けてみたりして（笑）。

――　そうですね。僕らは売れ筋のソフトだけを紹介する傾向にありますし。

三上　僕は『ゼルダ』も好きだけど『メトロイド』も大好きなんです。『プライム』は出来がいいなあ（注22）と思ってて。第四開発部では『メトロイド』をやる人の割合がすごく多いんですよ。最近のゲームってハッキリ言って洋ゲーのほうが面白い。

飯田　『物体X』も洋ゲーですし。

三上　『メトロイドプライム』も洋ゲーと言えるわけで。実際、最近は海外のゲームのほうが出来がいいですよ。日本人、負けてる。ええんかい、これで！

飯田　ていねいなテレビゲームつくりは日本のお家芸のひとつだったはずなのに、追い越されてる部分もありますね。

――　それはどうしてなんでしょう。

三上　企業にとって、売れるかどうかが大命題だし、そのときイメージ戦略が重要視されるようになって、ユーザーも「ようわからんけど買っちゃった」ってことで、その結果ヒットしちゃったと。そのような流れのなかで、プレステが最初に出たとき、たとえばムービーをつけるだけでソフトが売れる傾向があったじゃないですか。それで小島さん（注23）が皮肉で言ってたんですけど、ゲームを評価するとき、プロモーションもその対象に入れてほしいって。「CMがよくできてるからプラス2点」みたいな。いま、ゲームの評価というとそうなってんじゃないかと。

飯田　洋ゲーはそのような嵐に耐えて、人知れず牙を磨いてた？

三上　耐えてたんじゃなくって、無視してたんだよ（笑）。

飯田　ははは。そうかも…。

三上　「日本でそれ出したら売れへん」とか、邪なものに振り回されずに、向こうの人は自分がつくりたいものがハッキリ見えてるんじゃないのかな。ところが日本ではユーザーに媚びすぎる傾向にあるのかなあと。それにユーザーも疲れてるんですよね。ゲームって、基本的にはユーザーとのキャッチボールで成り立つもので、ユーザーがスピードボールを受け取れないのに、160キロの球を投げたらアカンやろうっていうことで、変にユーザーに合わせすぎたような。で、「やれば面白いんだけど、やる気おこんないんだよね～」みたいになってしまって。僕、エスカレーターと階段の話をよくするんですけど、駅なんかに行くとセットでくっついてるじゃないですか。そのとき、視界に両方が入ってきたときに、みんなはエスカレーターに乗るやろうと。「健康のためには階段」とは思っていても、楽だからエスカレーターに乗っちゃう。それが足腰を弱らしてる。本当はどっちがいいかをわかってるのに、やっぱりエスカレーターに乗っちゃうのが人間やん。そのようなことを長く続けてる間にこの差になっちゃったのかなって。

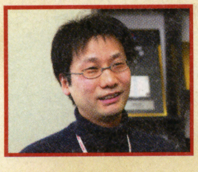
――　最近は日本人の「ゲーム力」（注24）が弱まってるような感じですよね。

三上　ゲームに対するモチベーションは、とっくの昔に下がってますよ。それは僕たちメーカーサイドが新しくて面白いものを続けて出せなかったというところがいちばんマズイでしょうね。そこはすごく反省すべき点で、いまのマーケットにはベクトルがそぐわないかもしれないけど、だからこそ僕らは、ある種、洋ゲーに近いようなことをわかりながらもやってるんです。最近とみに思うのは、僕らが思っているよりも、さらにかけ離れたところに一般の人たちがいるんじゃないかと。

――　というのは？

三上　駆け引きというものができなくなっているというか…。むかし考えたゲームで、ボタンひとつ押すだけでパンチが繰り出せるという、ただそれだけのゲームがあったんです。それでたとえばタメパンチを使うような場面があって、（テーブルをリズムよく叩きながら）「トントントン、（一瞬間をおいて）トー

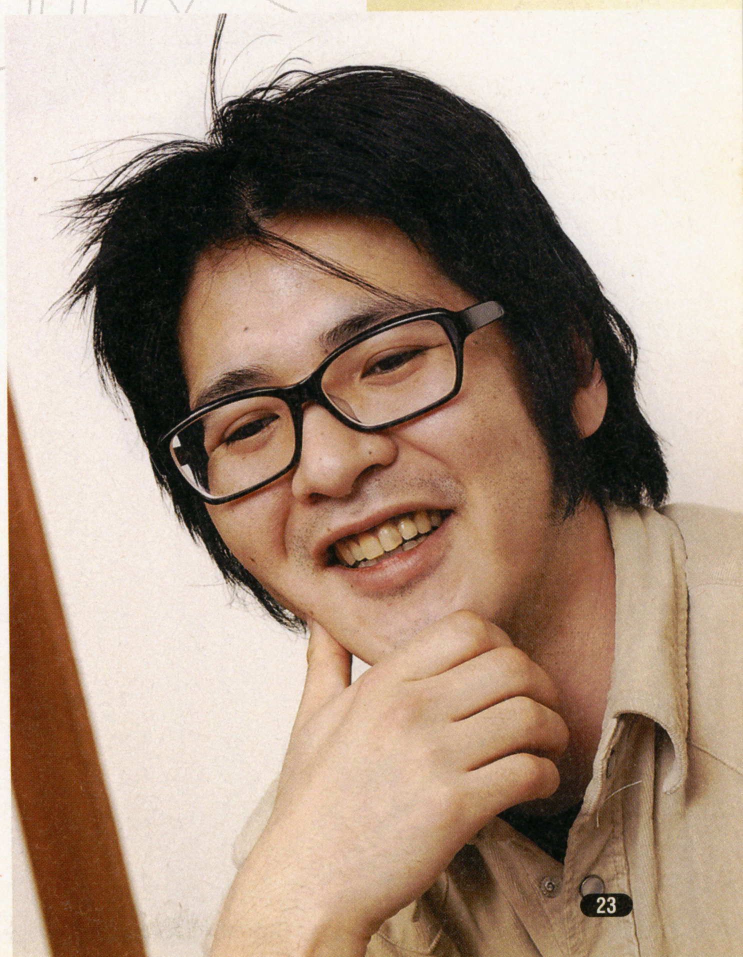
【注22】『プライム』は出来がいいなあ＝いや、ホントに評価の高い『メトロイドプライム』。だから、みんな遊んで

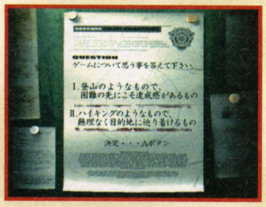


【注23】小島さん＝コナミの小島秀夫監督のこと。『メタルギア』制作中

【注24】ゲーム力＝少し前に「老人力」という言葉が流行ったけど、それにひっかけて「ゲーム力」。日本人は、エスカレーターばかり使って、心の足腰まで弱まってきているのかもしれない

CMだけの印象でゲームを買っちゃうことがあるんです。





【注25】登山とピクニック＝キューブ版『biohazard』の難易度選択メニューのこと。ただ単に「イージー」「ハード」としないところが三上さんのすごさ。確かに山に登ると達成感があるもんなあ。ハイキングじゃ物足りないもんなあ

【注26】キャシャーン＝1973年にはじまったアニメ「新造人間キャシャーン」のこと。最近、このアニメのDVDボックスを買った三上さんは、頭のなかがかなりキャシャーンになってたみたい

【注27】実家に帰って＝三上さんの実家は山口県岩国市。『F-ZERO GC/AC』の名越さんも同い年の同県出身。いずれ「おいでませ、山口対談」みたいな企画、なんとか実現させたいなあ

ン！」ってやるところを、例えば子供だったら、（せわしくテーブルを叩いて）「トントントントントン！」しかやんないんですよ。

―― 難しいゲームが敬遠されてますよね。

三上 そこは僕、幼児化がはじまってると思っていて、（またまたテーブルを叩きながら）こうしてるだけでいろんなスゴイワザが出て、さも自分がすごいことしてる感覚になれるものがいい。さらに「ゲームオーバーするようなゲームはイヤだ」って。登山とピクニックの違い（注25）がそこにあると思っていて、『バイオ』もリメイクするときにわかるか、わからんか知らへんけど入れちゃったんです。やはり苦しいものも到達したときに、マイナスが大きいぶん、大きなプラスも得られるんですよね。サクサク進めるのは達成感においてプラスも小さいわけです。でも、ハードとイージーのどっちかを選べって言われると、やっぱり人はイージーを選ぶんですよ。楽なエスカレーター選ぶようになってるんですよ。でも、打開できる負荷の部分が大きなヨロコビに変わるというのは、昔のゲームがもっていた良さのひとつなんですよね。

―― 達成感が得られるのはゲームというメディアならではですし。

三上 でも、いまはエスカレーターを選ぶようになっていて。いま、本質を問われる時代になったから、僕らクリエイターとしては、新しい第一歩を踏み出すのにいい時期とちゃうんかなと思うんです。でも、誰か他にやってればいいんだけど、やってくれないから「僕がやんなきゃ」と思うわけです。もう、キャシャーン（注21）になるんです。（主人公のマネをしながら）「ボクは、しょうばいにんじゃ、なくなるんだよ」。そんな感じですよね。♪たたか～うだ～けに…（しばらくキャシャーンの話が続くが、誌面の都合で省略）。

2人がE3に行かない理由

―― 三上さんは『P.N.03』でディレクターとして関わったわけですけど、今後も現場で…？

三上 本格的に現場に戻ろうという計画はたててます。これまで現場に対して3割くらいの労力しかつっこめなかったところを10割にしたいと。でも、3ヶ月くらいの休みがほしいとは言ってるんですよ。ホントは1年の休みがほしいところなんですけど。（指を折りながら）とにかく疲れてるので休養するでしょ。その後、体力をつけるために走り込みをするでしょ。それから、部長とかのしがらみを忘れて白紙にするでしょ。そこで冷静になって、これから自分がどうするかを考える。で、その後にゲームをつくる現場の脳につくり変えると。とにかくこれまで、現場やユーザーとのしがらみがありながらゲームをつくってきて、そうじゃないピュアな自分を取り戻すための時間がほしいんですよ。それが3ヶ月でできるかどうかはわかんないです。それでできなければ、もうゲームをつくらないかもしれない。

―― 白紙にするために、旅に出たりとか。

三上 そうですね。クリエイターとして、余計なことを知りすぎたし、いろんなものが自分につきすぎちゃった。それに僕がやりたいことと、ユーザーが望むことが離れてきちゃったと感じるので、それを整理するためにも時間が必要なんです。それも仕事でせかされたりしながらという環境で考えるんではなくって、酸素の多い緑に囲まれたようなところで、生き物として、人間として、ふつうに考えたら答えがでてくるような、そういうような状態にもっていくタイミングとしては、いまがちょうどいいんかなと思うんです。最初の『バイオハザード』をつくったときも、しんどすぎて1度倒れてるんです。そのとき2週間くらい休んでるんですけど、最後の3日くらいは実家に帰って（注27）、親父のクルマを借りて、見晴らしのいいところに行って、ぼーっと景色を見ながら考えてましたね。そういう時間が、やっぱり人には必要じゃん。

飯田 僕は三上さんに比べたら気楽な立場なので、ラクしているところはあるんですが、突然、「ゲームづくり、どうよ？」って聞かれたら「シンドイっす」って答えちゃう。シンドイのは本当なんです。うーんうーんって唸りながら考えてるから。だけど、すごく盛りあがる瞬間もよくある。それは、もう毎日ある。日に2回くらいあるかな。まだ曖昧なままのイメージをデザイナーやプログラマーに話すと、僕の予想を超えたスゴイものが出来あがってきたりする。そのときは超ハイになれるんですよね。

三上 そこは「自分だけじゃない世界」ってありますよね。

飯田 グループワークのおもしろさですよね。

三上 うん。複数でひとつことをなすとき、意外性が存在するんですよね。やっぱりひとりの力だけでやるんじゃないモノづくりの魅力ですよね。陶芸家みたいに独りでやるんじゃなくって、「え、それメチャいいじゃん！」って、「それで行こう！」ってそんなノリは、1人の力だけじゃない良さがありますね。

―― 三上さんは「11人でやってたときが楽しかったと」と言ってましたけど、いまのゲームは人手がかかりすぎですよね。

昔のほうが楽しくゲームをつくることができた。

誰もやんないから僕がやんなきゃと思うわけです。

三上　ちょっと多すぎますよね。うん。オートメーションの工場になりがちのところがあって、たとえば3人でミーティングをすると話がまわるんですよ。でも、30人でやると、一部の人しか発言しなくなるんですね。だから、数が増えると、1人ひとりのパフォーマンスが死んでしまうし、ある程度死ぬことによって物事はまとまりやすくなるけど、30人全員がディレクターみたいな立場だったら、絶対にまとまんないでしょうね。文句だらけ、ケンカにもなるし。人間はそういうふうにできてるし、スタッフがいちばん機能しやすいのは10人前後かなあと思いますね。

——　その意味で、『逆転裁判』のチームはとても幸せだったんでしょうね。

三上　そうです。ディレクターを筆頭に末端のスタッフまで、熱い情熱が伝わってゲームをつくることができたから、面白いものになったんでしょうね。第四開発部で何か問題がおこるときはたいてい大所帯ですからね。

飯田　最初の『バイオハザード』って、どのくらいの人数でつくったんですか？

三上　最初は僕1人で半年くらいで走って、そのあとプランナーを1人つけてもらって2～3ヶ月やって、ちょろちょろ入ってきて10人くらいになって、15人、20人、30人と増えていって、30人ちょいでやってた時間が長くて、終盤の半年くらいは50人でしたね。だから何十人でつくったとは言えないんですけど、僕のなかでは最後の50人でつくったという意識があるんです。作品が終わったときの僕の理想は、「誰が欠けてもこのような作品にならなかったし、この時間で完成させることはできなかったよね」って思えること。あいつがいなくてもできたというのは、それはダメな仕事なんですよね。

飯田　よく映画史に残る10大名シーンとかありますけど、僕にとって『バイオ1』の見返りゾンビ（注28）のシーンは、もう生きる伝説にして、トラウマ。ゲームであんなにドッキリしたことは、後にも先にもありません。

三上　それは最初にちゃんとつめとけば、あとはいらないんだよね。その手法はヒッチコックの「サイコ」（注29）から学んだものですね。

——　お2人は映画をよく観るようですけど、ほかに影響を受けたものは？

三上　影響を受けたモノって色々あるじゃないですか。ゲームづくりにおいて、僕がいちばん影響を受けたのは藤原さん（注30）。

——　三上さんの師匠ですね。

三上　うん、いまでも師匠ですね。怖すぎ。1作目で会社をすぐ辞めようと思うくらい死ぬほど鍛えられて。絶対に30歳までもたないと思ったもん。20代の若い頃だったら大丈夫だと思っても、30歳になったら絶対に不可能だと思いましたから。それで、やめようと思って上司に相談しようと思ったら、その人が先にやめちゃって。それでどうしようかと思ってたら、呼び出しをくらって、「休みをやるから」って言われて喜んだら、金土日の3日間が休みで、「月曜に新しい企画の草案を出せや」って言われて。そのとき「鬼や」って思いましたね。でもその人があっての僕で、虎の穴の教官（注31）みたいなもんですね。

飯田　僕がいまいちばん刺激を受けてるのは、つんく♂ですね。シャ乱Q時代はわかんなかったけど、モーニング娘。以降はつんく♂がぶっちぎりです。

——　えーっと飯田さんが好きなのは…？

飯田　あややです！（注32）モーニングじゃないけど…。まぁ、好きとかそんなもんじゃない。大好き超好き狂好きですよ。写真集もすごくいいんですよ。

三上　確かにいいとは思うけど、写真集やDVDを買おうとまでは思わないですね。

飯田　あのう、いいですか？　あややの話をして（笑）。

三上　今頃エンジンがかかったの？

一同　爆笑

飯田　最近、「Alo-Hello!」という写真集が出たんですよ。で、ショッキングだったのが表紙！　9.11のテロ以降、「アメリカとは何か？」という問題提起がされているこのご時世に、あややが身にまとっていたのは星条旗柄のビキニ！　しかも、右手に水鉄砲だよ！　全ては無意識でセッティングされてるはずなんだけど…。要するに、ハイパーPOPは時代状況に対して鋭すぎる批評性を持たされてしまうというか…（以下、あややの話が続くが誌面の都合で省略）

——　ところでE3には行かれるんですか？

飯田　（あややの話をさえぎられので、戸惑いつつ）え？　あ、行かないです。

三上　僕は行く必然性がないんですよ。第四開発部にはプロデューサーとして稲葉（注32）と小林が育っていて、タイトル毎にそれぞれいいディレクターが育ってきてるんです。これからは新しいクリエイターのブランドにすべきで、それぞれのカラーが作品に色濃く落ちてるということをストレートに出していかなきゃいけない時代に、僕がしゃしゃり出て、よくわからんようにするというのは健全じゃないなと。だから僕はE3には行くべきじゃないなというのが、行きたくない理由の7割。残りの3割はとくかく飛行機に乗りたくないんです。ダメでしょうか、飛行機が怖いというのは。僕にとっての飛行機って、1万分の1の確率のロシアンルーレットを、1回乗るたびに、カチッ、カチッとやるようなもんですからね。

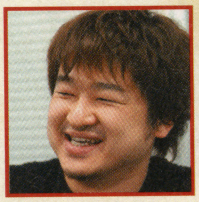
【注28】**見返りゾンビ**＝『biohazard』でいちばん最初に出会う、間違っても友達になれそうにないゾンビ。今度、「ニンドリ読者が選ぶ、ゲームの10大名場面」というのをアンケートしましょうか

【注29】**サイコ**＝ヒッチコックの名作ホラー映画「サイコ」。1960年の作品

【注30】**藤原さん**＝藤原得郎さんは、『魔界村』や『バイオハザード』などを手がけ、家庭用ゲーム機におけるカプコンの黄金期を築いた。1996年に独立

【注31】**虎の穴の教官**＝虎の穴とは、マンガ「タイガーマスク」のプロレスラー養成所のこと。そこの教官が恐い人ばかりで、レスラー候補の生徒たちを崖から逆さにぶらさげて、ムチをうったりとかしてたような、してなかったような

【注32】**あやや**＝松浦亜弥ちゃんのこと。以上

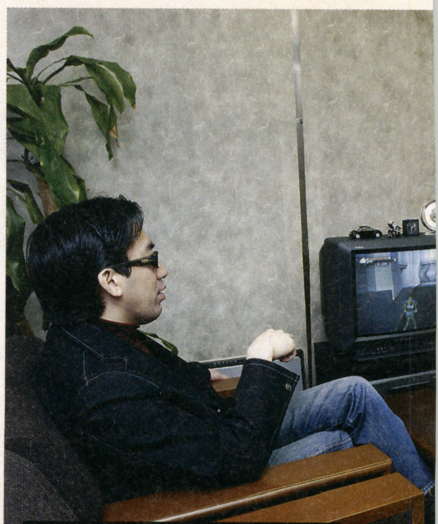


【注33】**稲葉**＝『逆転』や『ビューティフル ジョー』などのプロデューサー稲葉敦志さん

まだまだ話は続きます

ドリーム対談『P.N.03』プレイ編

完成したばかりの『P.N.03』を未プレイだった飯田さん。そこで、場所を「猿楽庁」に移して、実際にゲームをプレイしながら対談を再開。真剣にゲームをプレイしながらも、またまた楽しい話が飛び出しました。


初めて『P.N.03』を体験する飯田さんと操作方法を親切に説明してくれるプロデューサーの小林さん

猿楽庁
さるがくちょう

ゲームのチューニングを行う会社、猿楽庁。渋谷にある会社の一室を、対談場所としてお借りさせていただきました

【※注34】1983年にアーケード用ゲームとして登場した、ナムコのシューティングゲーム。翌年にはファミコンに移植され、ファミコン大ヒットの一要因となったソフト

【※注35】コナミの名作シューティングゲーム『グラディウス』のパロディ版。1988年にMSXで発売後、様々な機種に移植された

かなり硬派なシューティングゲーム

三上 (飯田さんのプレイを見ながら)『ドシン』とはゲームの方向性が正反対だよね。これイージーでやってんの? ノーマル? あぁ、そりゃキツいな。

小林 (飯田さんにエナジーショットの説明をしながら)キューブのコントローラに慣れてないと、最初はホントすぐにやられちゃうんですよ。キューブと同時にソフトを買って遊ぼうとすると、キツイかもしれないですね。(すでにハードを持っている)ゲームキューブユーザー向けのゲームですね(笑)。

―― 難易度的に、最初のステージは意図的に厳しくしてるんですか?

三上 もう少し(難易度を)落としてもよかったかなぁとも思ってるんですけど。

―― 例えば『biohazard』で最初に遭遇するゾンビが凄く強いですよね。あれは、「ゾンビとは戦わない方がいい」と教えるためにそうしたというお話でしたけど。

三上 あれは完全にわざとですから。こっちはそこまで意図してなかったですね。全体的に難しくしていこうとは思いましたけど。最終ボスなんてめっちゃ強かったんで、さすがに少し調整したんです。だって、最後にスタッフがプレイしてたんですけど、みんな激怒り(笑)。とくに背景とモーションの2人が激怒り! 4時間やっても勝てないとか言って。でも、若い子とかは上手いじゃないですか。「これ以上簡単にしたらまずいっすよ」とか言って。やっぱねぇ、シューティングは若さが出る(笑)。年寄りはしんどいね。反射神経、動体視力。あと連射の力ね。

とにかく時間が短かったスケジュール

―― そもそも、このゲームを作ろうと考えたきっかけは何だったんでしょう?

三上 『ゼビウス』(※注34)でしょう。

―― 『ゼビウス』!?

三上 うん。昔のゲームを久しぶりにやってみたら「おもろいなぁ」と。

小林 開発部内でレトロゲームが流行ってたんですよ。それで『ゼビウス』を三上がやってまして。でも、あそこにあのゲームがなかったら、どうなってたんでしょうね。

―― シューティングを作ろうっていう、コンセプトは『ゼビウス』から…。

三上 いや『ゼビウス』だからシューティングっていうワケじゃなくて、古典的なゲームってオモシロイよねと。だから、古典的な面白さをもった新しいゲームを作ってみようと。で、いろいろな事情もあって、開発期間が非常に短いなかで、…○○○(具体的な時間は秘密)で作ったタイトルなんです。

―― えっ!? たった○○○で?

三上 ハイ、まさに地獄でした。

小林 去年の発表会の映像も(作るのが)きつかったんですけどね。

三上 だってむちゃむちゃ言うもん! 「売りたくないんですか?」とか言うんだもん!

一同 爆笑

思わず夢中になるシューティングゲーム

小林 (飯田さんのプレイを見ながら)そこはXボタンでしゃがんで、敵の弾を避けつつ攻撃するといいですよ。

飯田 あぁ、なるほど。

小林 がむしゃらに敵につっこんじゃうこともあるんですよね(笑)。ゲームの舞台は戦場なんですよ。だから、ちゃんと敵の攻撃を避けないとやられます。

三上 『バイオ』好きな人が、(同じクリエーターが作ったゲームだから)って買ったら、ビックリするよね。だって共通点全然ないもん。

飯田 いやぁ、オモシロイですよ、コレは! こういうゲームやりたかった! こうやってカシャガシャガシャガシャ連射するようなやつ。

三上 ちょっと貸して(と言いながらコントローラを握ってゲームを始める)。これねぇ、秒間10連射を越えたら、ヴァネッサがお尻をフリフリするモーションを入れてくれへんかなぁって言ってたんですけどね。却下されました(笑)。(プレイしながら)あぁ、なんで連射がうまくいけへんのやろ。めっちゃキツイ。

小林 疲れてるからじゃないですか?

三上 いや、ちょっとやってないとできへんようになるわ。

飯田 (しみじみと)こういうゲームがやりたかった…。

一同 笑

飯田 いや最近携帯を新しいのに変えたんですよ。そしたら『パロディウスだ!』(※注35)が入ってて。あんな画面じゃまともにできないんだけど、でもコレ昔やってたなぁと思って。こういう(『P.N.03』)みたいなゲームをやりたかったんだなぁ…。ところで、お話(ストーリー)のムービーとかはないんですか?

三上 ない!

飯田 そのほうがいい(笑)。いまちょっとドキドキしながら聞いちゃいました。

―― 飯田さんが触った印象はどうですか?

飯田 やりたいですね、もっともっと。

三上 んじゃ、ちょっと…(コントローラを飯田さんに渡そうとする)

小林 あぁ! でもここ即死攻撃してくる敵がいる部屋ですよ! あの砲台のレーザー攻撃が…。

飯田 でも、やりたいです。

三上 ははは!(笑いながらコントローラを渡す)

小林 どの敵から最初に倒していくかを考えながらやらないとダメなんですよ。

飯田 ホントにシューティングですね。

小林　ちゃんと攻略法を考えないといけないんです。（プレイをみて）あぁぁ、死んでしまう！
飯田　ホーミングミサイルは苦手なんですよね。
三上　最初はね、死んだら、面のはじめからって言ってたんですけど、ちょっとしんどすぎるよって（笑）（プレイを見て）あ、やられちゃう…。左、左…。あぁ、やられた。このゲームって感覚鈍るとヘタっぴになるんですよ。なんでそんなに弾喰らうのって。ちょっとやってないともうだめ。違うゲームやってるような気がするもん。こんなんやったけ？　みたいな。
一同　笑
三上　連射の調子も、いい日と悪い日があるよね。オレってダメ～って。でもずーっとやってたら、慣れるんやけどね（再びコントローラを握る）。あ、そう言えばまだパワーアップしてねぇんじゃん、このスーツ。（攻撃ボタン連打＆LRで敵の攻撃を避けながら）えぇ!?　今よけたじゃん、ちゃんと。なんか初心者の気持ちに近づいてきたなぁ（笑）。

超一流なヴァネッサのモデリング

三上　ほんとはコスチューム（ヴァネッサは9種類以上のスーツに着替えることができる）によって、撃つモーションとかまで全部変えたかったんですけどね。間に合わなかった。
――　ダンスのポーズはモーションキャプチャーしてるんですか？
三上　してないです。全部モーションデザイナーが手で起こしてます。そして、ヴァネッサのモデルのデキは一流ですから。モーションはホントにいいですよ。
小林　モーションデザイナーがダンスのビデオを見ながら作ったんです。
飯田　撃ってるときの指の動きなんていいですよね。（ヴァネッサはビームをウチながら、もう片方の手で、指を鳴らしながらリズムを取るしぐさをしている）
三上　そこはデザイナーのこだわりです。ずーっとダンスのビデオを見て研究してました。
――　銃を持っていた主人公が、手からビームへと変更されましたけど（※注36）、それ以外に変更されたことはありますか？
三上　ない！　銃を持たなくなってダンスになっただけ。それ以外はない。こんなに変更のないゲームもないね。こんなに設計通りで終わらせたゲームって、たぶん第四開発ではないんちゃう？　最初の企画から付け足した物は…、隠しスーツぐらい。でも減ったものはいっぱいある（笑）。発表会の時にお見せした、地中から出てくる「クジラ」って呼んでた敵がいるんですけど、あれはなくなりました。モデルまで作ってたんですよ。かなり最後のほうでなくなったんだよね。なんとか「いれてや」って言ってたんだけど、結局ムリでしたね。ギリギリまで頑張ったんですけど。制作途中でも、同じモデルのボスキャラで、動きの違うのを作ろうと思って「ボスA'」とか書いておいたら、スタッフが飛んできて「三上さん、これなんですか？」って。「いや、Aにダッシュがついただけやで。なんか文句あんの？」「でも予定に入ってないんですけど」って（笑）。「ちょっと違う動きをして、ちょっと違う攻撃になってて『お、手強くなってるやん！』みたいなのって楽しくない？」「それは楽しいですけど…」。「だから、基本的には同じやけど、ほんのちょっと変わってるねん。そんなイメージなんやけど、どう？」「それは分かるんですけど…。ムリです」って（笑）。
――　このゲームでユーザーに見て欲しい所とか、プレイしてほしいユーザーとかはいますか？
三上　う～ん、やっぱりシューティングが好きな人、ゲーム的には。あとキャラクターデザインのクオリティは高いですよと。ダンスのモーションを使った必殺技っていうのは新鮮味や面白味があるので、そこはぜひって。で、ちょっとエッチな人は、お尻をふりながらの連射っていう（笑）。敵にやられながら繰り返し遊ぶ感覚が、「昔はこんな感じだったなぁ」という要素は持っていると思うんで。ただ、とっつきがちょっと悪いんで、慣れるまではしんどいかな。そこを乗り越えてもらえれば、楽しめるものにはなってるし。あとね、曲がいい！　BGMが凄くいい！
――　ゲームの出来具合に対する満足度はどのくらいですか？
三上　満足度？　100点中の……点（ぼそぼそと）。
――　えっ!?　○○点!?
三上　正直なんですよ（笑）。いや、時間があったらもっと壮大なスペースオペラ風のものを作りたかったなぁ…。

『P.N.03』のアピールポイント

飯田　（プレイが終わって）いやぁ、オモシロイですよ。去年『Rez』（PS2版。セガのシューティング）をやって「あったよねシューティングっていうジャンル」って思い出していたところなんで、特に。
三上　水口さん（ゲーム制作をしたユナイテッドゲームアーティスツ代表取締役社長）は新しい感覚でシューティングゲームを作ってましたよね。『P.N.03』は逆に古いタイプのシューティングですね。
飯田　（思い出したように）いや、やっぱり開発期間がそんなに短いのって事件ですよ！これ。
一同　笑
――　最後にユーザーに向けてのアピールを。
三上　古典的なゲームが好きで、なおかつヴァネッサっていう主人公を好きだったりする人はぜひどうぞ、と。
――　………（続きを待つ編集）
三上　えっ。なんか足らないですか？弱い？弱い？なんか無視されたような痛い空気が流れたんだけど（笑）
小林　ボクはノーマルがダメだったら、即座にイージーモードでプレイすることをオススメします。
三上　イージーがノーマルの難易度かも知れません（笑）。ひょっとすれば。
小林　でもゲームキューブユーザーには、ノーマルでちゃんと遊んで欲しいんですよ。
三上　あのねぇ、しんどいけど、ラスボスを倒したときの「あぁ～」っていう…。
小林　やり遂げた感が。
飯田　シューティングゲームはホントにクセになりますからねぇ。『P.N.03』はイケますよ、きっと。ってオレがアピールしてもしょうがないか!?（笑）

終

【※注36】上は、初めて発表された時のヴァネッサは銃を持っている。開発途中で「手からビーム」へと変更されたのだ

敵の攻撃をかわすスリルと、連打で破壊する熱さを体感できるシューティングアクション。今号では、敵の攻撃を避けるための基本テクニックと序盤のミッション攻略法を紹介していく。

P.N.03™
PRODUCT NUMBER

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ・スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	5ブロック
価格	5800円		

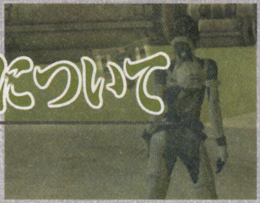
華麗に避けて激しくShoot!! 未知の力を秘めた新スーツ公開

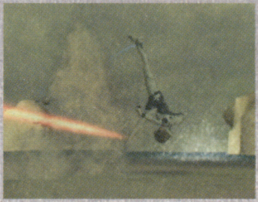
Papillon～パピオン～

大胆に露出した素肌がセクシーなスーツ。その性能などは現段階ではまったくの不明。ある条件を満たせば使用できるようになるらしいのだが…。

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

「イージススーツ」と「エナジードライブ」について





「イージススーツ」とは、ヴァネッサが身につける戦闘スーツのこと。最初は1種類しかないが、ミッションを追うごとにスーツの数が増えていく。スーツによって、攻撃力、防御力、エナジードライブが変化するので、ミッションに応じてスーツを着替えていくといった戦略性も重要となる。

ショップを利用してパワーアップ

ショップでは、ポイントを使って「イージススーツ」の性能をパワーアップさせたり、新しいスーツを購入することもできる。ポイントは敵を倒すと獲得できるので、多くの敵を倒していくことが大切となる。なお、ショップはマップ上に配置された特定の地点やミッションクリア時に利用することができる。

↑スーツごとにパワーアップできる上限が決められている

コマンド入力でエナジードライブ

十字キーでコマンド入力+Aボタンで、必殺技のエナジードライブを使用できる。使用中は無敵状態となるので、安全に敵を破壊することが可能。ただし、使用するごとに「エナジードライブゲージ」を消費していき、ゲージがなくなると使用できなくなる。スーツごとに使用できるものが異なり、性能やコマンド入力も変化する。

エナジードライブ炸裂! 敵を殲滅せよ!!

↑使用中は無敵状態になるので、緊急回避として使用することもできる。ピンチになった時にエナジードライブをくり出すといい

↑スーツによって使用できるエナジードライブもそれぞれ異なっている

➡エナジードライブを使用すると、華麗なダンスモーションとともに、敵に大ダメージを与える。いわゆるシューティングのボムみたいなものだ

『Viewtiful Joe』の特典映像付き!!

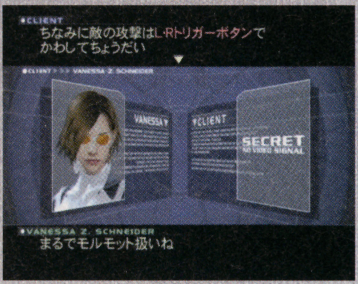
6月14日に発売予定の、期待の「VFXアクション」ゲーム『Viewtiful Joe』の映像が、なんと特典として収録されているのだ! メインメニューのオプションを開き、「Viewtiful Trailer」を選択すると、華麗なジョーの映像が堪能できる。『P.N.03』を手に入れた人だけが楽しめる、ウレシイ特典なのだ!!

BlackBird〜ブラックバード〜

「ブラックバード」という名前にふさわしく、全身黒づくめのスーツ。パピオン同様に、こちらも詳細は不明だ。

基本テクニック編

ミッションごとの攻略に入る前に、まずは敵の攻撃を避けるためのテクニックについて解説していこう。当然だが、敵の攻撃さえ受けなければゲームオーバーになることはない。つまり、敵の攻撃をどう避けるかという点こそ、最も重要なポイントなのだ。特に、下で紹介する4つのテクニックは、すべてのミッションで必要となる基本的なものなので、しっかり覚えてほしい。



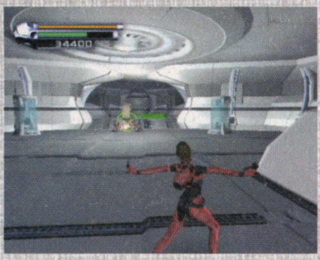
↑最初のミッションでは、クライアントが攻略のヒントを教えてくれるぞ

操作タイプについて

操作方法はAタイプとBタイプの2種類が用意されている。主に敵の攻撃を避けるための操作にタイプの違いがある。最初は、両方試してみて、自分が操作しやすいと感じたほうでプレイしよう。

テクニック1　撃たれる前に避けろ！

敵の攻撃を避けるための一番の基本となるのが、このテクニックだ。敵のレーザーはかなり速く飛んでくるので、撃たれたら避けようと思っていたのでは遅すぎるのだ。目安としては、敵の砲台がこちらを向いたら、サイドステップで位置をずらすといい。砲台の正面にさえいなければ当たることはない。



↑敵の砲台がこちらを向いたら、サイドステップで移動しておこう

↑自分の脇を敵のレーザーが通り過ぎている間に、攻撃ボタンを連打しよう

テクニック2　地形を利用する

狭い場所や複数の敵を相手にした場合、サイドステップだけでは敵の攻撃を避けるのは難しい。近くに柱やくぼみがあれば、そこに身を隠して敵の攻撃をやり過ごし、敵の攻撃が止んだ一瞬のスキをついて反撃しよう。敵が攻撃してきたら再び物陰に身を隠せば、安全に敵を倒すことができる。

↑くぼみに入ってしゃがんでしまえば、敵の攻撃をかわすことができる

↑敵の攻撃が止んだら、すかさず立ち上がってショットを叩き込むのだ

テクニック3　誘導ミサイルはジャンプでかわせ

敵の攻撃の中で、特にやっかいなのがビルツ-エムなどが発射してくる誘導ミサイルだ。自分を自動追尾してくるので、サイドステップで避けるのは難しい。ミサイルを確認したら、なるべくひきつけてから前方ジャンプするのが確実。ミサイルの速度はそれほど速くないので、落ち着いて対処しよう。

↑誘導ミサイルが発射されたら、慌てずに軌道を確認。ジャンプの用意をしよう

↑近づいてきたところで、前方へジャンプ。これで、ほぼ確実によけることができる

テクニック4　エナジードライブをうまく活用する

身を隠す場所がない時や、多数の敵に囲まれた時などは、エナジードライブで対応しよう。使用中は無敵状態となるので、敵の攻撃を受けることはない。序盤なら、ほとんどの敵はエナジードライブ一発で倒すことができるのでかなり有効だ。すぐに使用できるよう、コマンドは確認しておこう。

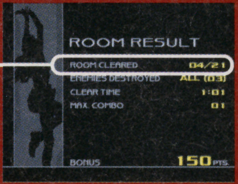
↑部屋に入ったら、いきなり正面に敵が登場。こんなときはエナジードライブだ！

↑使用中は無敵なので安心。ノーダメージで、敵を倒すことができるのだ

MISSION攻略編

攻略ページの見方

ここからは、ポイントとなる場所を中心に「NORMAL」モードでの各ミッションを攻略していこう。見出しに記載した番号は、ルームクリア時に表示されるルームナンバーに対応しているので、参考にしてほしい。



ROOM 04/21 分岐地点はどちらへ進むか？

MISSION1

ますは操作感覚に慣れよう

最初とはいえ、なかなか難しい。いきなりノーマルでのプレイはキツイかも。途中で「ショップ」を利用できるので、なるべく敵を倒してポイントを稼いでおきたい。しかし、このミッションさえクリアすれば、「トライアルミッション」でもポイントは稼げる。無理にコンボを狙わず、安全に1体ずつ敵を撃破していこう。

↑最初は防御力も低い。慎重に進もう

ROOM 04/21 分岐地点はどちらへ進むか？

このミッション唯一の分岐点。先を急ぐなら白い扉へいけばいい。オレンジの扉の先は行き止まりになっていって特にいく必要はない。ただ、バリアーとエナジーの全回復アイテムがあるので、それを取りたい人はいっておいてもいいだろう。

←部屋に入ると同時に、敵兵器2体が襲ってくるので注意！

←↑オレンジの扉の先には、回復アイテムがある。ただし、敵も出現するので注意

ROOM 09/21 巨大レーザーはしゃがんで避けろ!

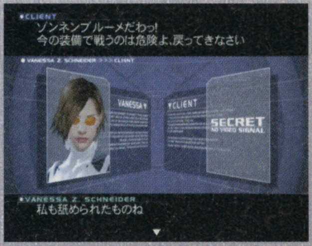
敵は全部で8体。特に、左右の砲台から発射される巨大レーザーをくらうと大ダメージを受け、ほぼ即死してしまうので注意が必要だ。安全に進むためには、手前のくぼみに入るのが有効。くぼみの一番前でしゃがめば敵の攻撃が当たることはない。砲台がエネルギーを溜めはじめたら、しゃがんでよけるのが基本だ。もちろんエナジードライブの連射による速攻も有効だ。

↑敵の攻撃はしゃがんで避ける。ただし、くぼみのいちばん前にいないと当るので注意

↑敵の攻撃が止んだら、立ち上がってひたすら連打すべし！

ROOM 21/21 ゾンネンブルーメとの遭遇

最後は、巨大兵器ゾンネンブルーメとの戦闘となる。最も警戒したいのは、4本の巨大レーザー攻撃。これをくらうと即死なので、発射の徴候（砲台にエネルギーが集まる）が見えたら、即座に正面を離れよう。透明の壁や柱は、巨大レーザーが当たると一発で壊れてしまうので弾避けにはならない。基本的には、周囲をぐるぐるまわりながら逃げよう。ダメージを与えなくても、一定時間経過するとイベントが発生して、戦闘終了となる。



←↑イベントが発生して自動的に戦闘は終了。ここでは、倒すことはできない

エナジードライブ紹介1

SWAN-スワン

→←＋Aボタンで発動。最初に使用できる唯一のエナジードライブだ。使い勝手はいいが、至近距離の敵には命中しないので注意。

MISSION2

敵施設内のエナジー炉を破壊せよ!

まずは、「トライアルミッション」に挑戦してポイントを稼ごう。「トライアルミッション」では、死んでもコンティニュー回数は減らないので、何回でも挑戦できる。ポイントが貯まったら、「ショップ」でスーツの性能をパワーアップ。すべてのパラメータを最大まで上げてから、ミッションに挑戦するといい。その前に、セーブしておくのも忘れないように。

↑「トライアルミッション」に挑戦！

↑能力を最大まで上げてから進もう

ROOM 05/11 破壊される障害物に注意

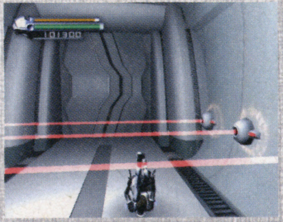
敵は全部で6体。基本的には、透明の柱に隠れながら、一体ずつ敵を撃破していこう。ただし、透明の柱は、敵の攻撃をある程度受けると破壊されてしまうので、過信は禁物。エナジードライブゲージの回復アイテムもあるので、危なくなったら迷わずエナジードライブを使おう。

↑ゼーローゼの巨大なエネルギー弾などを受けると、柱は壊れてしまうので注意

↑誘導ミサイルが飛んできたら、ひきつけてから前方ジャンプで避けよう

ROOM 06/11 レーザートラップはタイミングよく避けろ!

最初の高低差のある2本のレーザートラップは、低いほうを追いかけていき、2本が重なったタイミングでジャンプすればいい。最後にある5本のレーザートラップは、転がりながら通過しよう。しゃがんだ状態で移動すれば、転がることができる。



←転がりながら進んでいけば、安全に通過できる

ROOM 07/11 高低差を利用して撃破!

階段状になった部屋での戦闘。うかつに先に進んでしまうと、敵の集中砲火を浴びてしまう。最初に下にいる敵を倒したら、少し前に進む。すると、3段目に敵が出現するので、上に登らず最初の位置から攻撃。2段目、3段目の敵を倒してから先へ進もう。

↑まず最初に、いちばん下にいる敵を倒そう

←↑このくらいの位置から敵を攻撃。2段目と3段目の敵を倒してから上に登ろう

ROOM 11/11 巨大レーザーはサイドステップで避ける

最初はバリアーが張られていて、こちらの攻撃は当らない。バリアーが切れた瞬間にショットを撃ち込もう。左右の砲台が光ったら、レーザーが発射される合図。連続でサイドステップして避けること。レーザーはヴァネッサを追いかけてくるので、壁際に追い詰められないように。なお、エナジードライブでエナジー炉を攻撃すると、一発で破壊することも可能だ。

↑バリアーがあるうちは、攻撃できない

↑レーザーはサイドステップで避けよう

↑→砲台さえ壊してしまえば、敵は攻撃してこない。あとは、エナジー炉を破壊すればクリアとなる

エナジードライブ紹介2 GULLWING-ガルウィング

←→+Aで発動。「プリマフュージョン」で使える2番目のエナジードライブ。至近距離で当たるのはいいが、攻撃力が低めなのが欠点。

MISSION3

ゾンネンブルーメを撃破せよ

ミッション3では、最後にゾンネンブルーメとの決戦が待っている。途中の敵兵器もかなり手強くなってくるので、自信がない人は、ポイントを使ってコンティニューを購入しておこう。また、避けに自信があるなら攻撃力の高い「プリマブレイザー」にスーツをチェンジするのもいい。

↑ポイントを使ってコンティニュー+3を購入しておこう

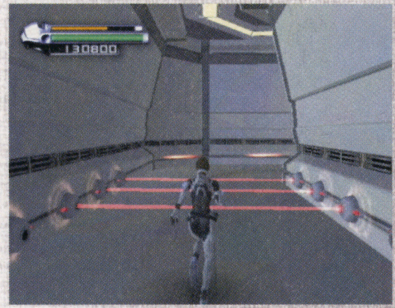
↑他のスーツを購入してもいいが、能力バランスのいい初期装備のままがオススメ

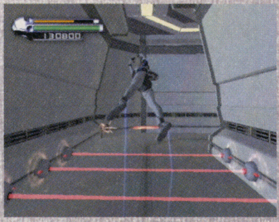
ROOM 04/19 一体ずつ確実に倒せ!

入ってすぐ、右側に2体の敵兵器が出現する。素早く視界に捕えて、速効で撃破しよう。そのあとは、各通路の奥にいる敵兵器を各個撃破していく。通路の壁を利用して、サイドステップでレーザーを避けながら攻撃しよう。低い位置に張られた4本のレーザートラップは、1本目が消えた瞬間に前に進んでジャンプすれば飛び越えることができる。この部屋には、各回復アイテムも多く用意されているので、取り忘れないように注意しよう。エナジードライブゲージも補充できるので、積極的に使っていくのも手だ。

⬅入ったらすぐ右を向いて、敵2体を撃破する

➡壁を使って敵の攻撃を避けつつ、攻撃していこう





⬅⬆いちばん手前のレーザートラップが消えた瞬間に、前へ移動。すばやくジャンプすれば飛び越えることができる。これがいちばん安全な方法だ

ROOM 14/19 壁を利用してレーザーを回避

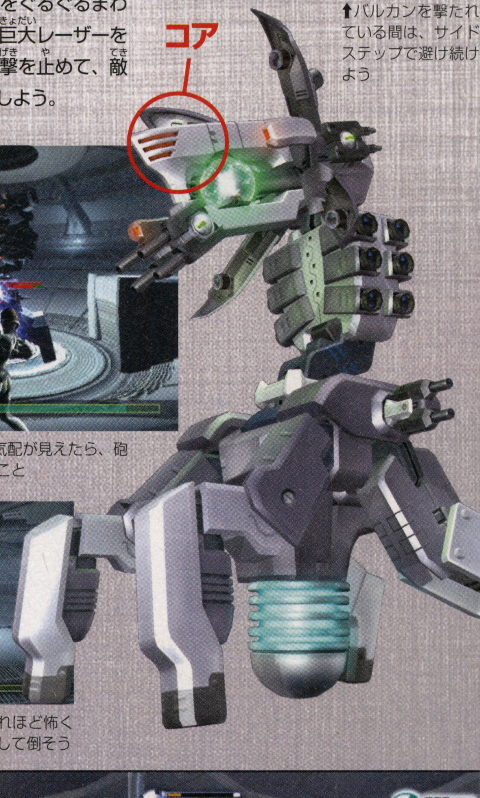
まずは、奥にある2つの砲台を攻撃。もう分かっていると思うが、砲台が光り始めたらレーザーを発射してくる合図なので、すぐに左右にある壁の裏へ移動しよう。レーザーを防ぐことができる。両方の砲台を破壊したら、正面の左右に登場する敵兵器2体、右側の高台に登場する敵兵器2体の順番で撃破していく。最後に奥へ登り、背後にある砲台を破壊すればいい。

↑壁の内側に移動すれば、レーザーから身を隠すことができる

ROOM 19/19 ゾンネンブルーメとの対決!

ミッション1で登場したゾンネンブルーメがボス。今回は、倒すまで戦闘が続くことになる。ゾンネンブルーメの弱点は最上段にあるコアで、これを破壊すればクリアとなる。ただ、バルカンがやっかいなので、先に5つの砲台から壊していったほうが効率的だ。サイドステップ→ショット→サイドステップと繰り返して、周囲をぐるぐるまわりながら攻撃しよう。巨大レーザーを撃つ徴候が見えたら攻撃を止めて、敵の裏側に移動して攻撃しよう。

↑バルカンを撃たれている間は、サイドステップで避け続けよう



↑巨大レーザーを発射する気配が見えたら、砲台の裏側まで走って逃げること

↑砲台さえなくなれば、それほど怖くない。巨大レーザーに注意して倒そう

エナジードライブ紹介3 FALCON-ファルコン

→↓+Aで発動。「プリマブレイザー」で使用できる2番目のエナジードライブ。自分を中心に光線が回転し、広範囲に攻撃できる。

MISSION4

新しいスーツが3種類追加!

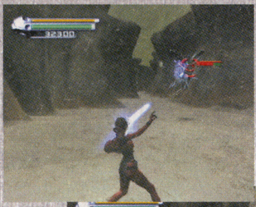
ショップに新しいスーツ「インテラ」が3種類追加される。オススメは、ショットの攻撃力が高い「ブレイザー」、もしくは一定時間無敵状態になるエナジードライブ「テング」が使用可能な「フュージョン」だ。

←ポイントは惜しまず使おう

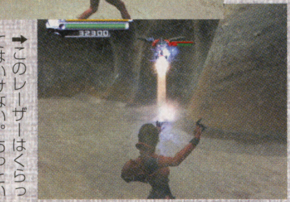
←「ブレイザー」がイチオシだ

ROOM 01/06 空からの襲撃

縦横無尽に空を駆け、3種類の攻撃を使用してくるヴァイスビルケが登場。近づかれるとやっかいなので、バックジャンプで距離をとりながら攻撃しよう。光を溜めるアクションを見せたら、攻撃力の高い2種類のレーザーのどちらかを撃ってくる合図。近距離で出されると、非常に危険なので、ジャンプなどでヴァイスビルケの裏に回り込むようにして避けよう。もちろん遠距離からショットの連打で撃墜してしまうのもいい作戦だ。



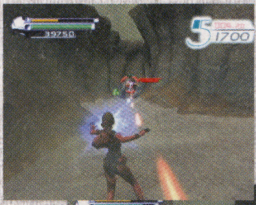
←空を飛んでいるので狙いが定めにくい。猛連射でカバーしよう



←このレーザーはくらってはいけない。あっという間にゲームオーバーだ

ROOM 02/06 突然の光球に注意!

部屋に入ると4つ足の巨大な敵、ガルデーニエが待ち構えている。こいつの先端が光ったら、バルカンを撃ってくる合図だ。ヴァネッサの動きに合わせて銃口の角度を変えてくるが、弾速はそれほど速くない。サイドステップで避けながらショットを叩き込もう。また、突然サイドに光球をばらまき、着弾時に光の柱を立てる攻撃を繰り出すことがある。光の柱の後には、巨大な光球をまっすぐ撃ってくる。あらかじめ光の柱の外側に逃げておこう。



←サイドステップとショットを繰り返せば確実にダメージを与えられる

←光球攻撃は、障害物で防ぐか、柱の届かない位置まで移動して避ける

ROOM 03/06 エナジードライブで撃破すべし!

部屋の先に進むと広い場所での戦闘となる。ここでは、スピードの速い敵が次々と登場する。ショットだけではとても追いつかないので、「スワン」など、エナジードライブを多用して一気に片付けよう。なお、この場所には回復アイテムやコンティニューが置いてある。コンティニューは少しわかりづらい場所にあるので、見逃さないようにしよう。

↑最初のガルデーニエを倒して先に進むと、広い場所にたどり着く

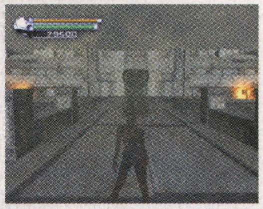
↑広い上に敵のスピードも速い。ここは「スワン」を使って切り抜けるのだ

↑部屋の角にコンティニューが置いてある。忘れないようにゲットしておこう

ROOM 06/06 敵ユニット転送エリアを壊滅せよ!

広い正方形の部屋の中に閉じこめられ、多数の敵を相手に戦う。それがミッション4のしめくくりだ。部屋に入ったら、最初に敵が左右に現れる。まずは右に進んでそちらの敵を相手にしよう。ここにはエナジー回復が置いてあるので、「スワン」を使いまくって敵を一気に殲滅。その後、アイテムでエナジードライブゲージを回復させ、左側の敵の方向を向いて「スワン」を連射。これであらかた片づけることが可能だ。エナジードライブをバンバン使用することが、クリアの秘訣である。

←ヴァネッサを閉じこめるかのように背後の壁が塞がれてしまう。激戦の予感が…



←多数の敵が登場。その場で戦っては不利なので、まずは右側に移動しよう

↑→「スワン」の多用が勝負の鍵。エナジードライブゲージ回復を有効に利用しよう

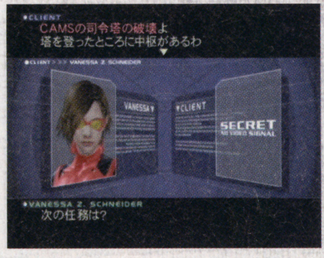
エナジードライブ紹介4
TENGU-テング

←↓+Aで発動。「インテラフュージョン」で使用できる。踊り終わった後も一定時間無敵状態が続く。敵に囲まれた時に有効だ。

MISSION5

CAMS司令塔を破壊せよ!

再び敵施設に侵入してのミッション。それほど長いミッションではないが、各部屋に出現する敵の数が非常に多い。素早く敵を破壊することを考え、装備するスーツは、ショットの攻撃力が高い「インテラブレイザー」で。



⬆息つく暇なくクライアントからの注文が

⬆ミッション4同様のスーツでOKだ

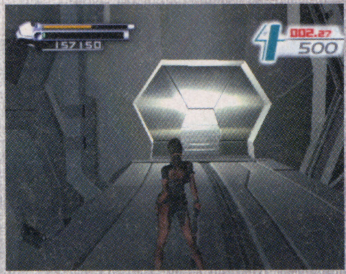
ROOM 02/10 ヴァイスビルケはスワンで瞬殺!

通路を進むと、すぐ近くに突然ヴァイスビルケが出現する。敵との距離が近すぎると、こちらのショットは当たりにくいので、いったんバックジャンプか前方に走って離れよう。ここは通路も狭く、攻撃を避けるのも一苦労なので、ヴァイスビルケを瞬殺するために、距離をとったら「スワン」を使うのもオススメだ。

⬆少し離れたら「スワン」を撃ち込んで一気に倒す。惜しまずにどんどん使おう!

ROOM 07/10 SHOPでアイテムを購入

05の部屋は分かれ道になっているが、まっすぐ進んだ扉の奥には、回復アイテムとショップが配置されている。ここまでに、何度かゲームオーバーになっているなら、コンティニューを補充してもいいだろう。ミッション開始前にポイントを使い切ってしまっていたとしても、この時点で数多くのポイントが貯まっているはずだ。



⬆部屋05の銀色の扉がショップへの道に繋がっている。中に入って骨休めしよう

ROOM 08/10 くぼみに入って攻撃を避けろ

狭い通路の先にガルデーニエが登場。バルカン、光の柱、そして光球の連続攻撃を駆使してくる。ここは通路が狭く、サイドステップで避けるのは難しいので、通路の途中にあるくぼみを利用するといい。ここに入り、ガルデーニエが攻撃動作をしてきたらすぐにしゃがめば、すべての攻撃を避けられるのだ。なお、光の柱の後の光球は、ワンテンポ遅れて撃ち込んでくる。焦って立ち上がらないように注意したい。できることなら、光の柱の前に倒しておきたいが…。

⬆この部屋の上に登場するガルデーニエは、壁を利用。ここに隠れて攻撃を避けるのだ

ROOM 10/10 敵を撃破しながら、頂上を目指せ!

円柱状の部屋になっており、頂上のコアを破壊するのが目的だ。まず、戦闘が始まると、正面に3機の砲台がある。「スワン」で一気に破壊しよう。2段目に登ると、3方向から計6台の砲台がこちらを狙っている。4台をすばやく「スワン」で破壊し、残りの2台はショットで対応する。頂上にも数台の砲台が設置されているが、途中のバルコニーで外周を回って、見かけたところからショットで破壊すれば問題はないはずだ。すべての砲台を破壊したら、頂上のコアにショットを撃ち込もう。

⬆モタモタしているとミサイルが時間差攻撃になる。「スワン」で一気に撃破しよう

⬆2段目は、3方向から狙われるので非常にやっかい。ここでも「スワン」が有効だ

⬆外周を回ってゆっくりと砲台を撃破しよう。安全を確保してから頂上へ

⬆コアは攻撃してこないので安全。ショットを連射して破壊せよ!

プレイリポート 斬新な見た目の、古典的なシューティング

プレイしてみると、想像以上に硬派なシューティングであることに驚いた。手からレーザーを発射して、ダンスのモーションを見せてくれる主人公のヴァネッサ。実際にプレイするまでは多少の不安もあったのだが、いざプレイしてみると最近味わっていない、どことなく懐かしいような「緊迫感」を楽しむことができた。難易度的には難しめの設定ではあるものの、トライアルモードでポイントを貯めてスーツをパワーアップすることで、誰にでも楽しめる作りになっている。ぜひ挑戦してみて欲しい。(編集部:ケイ大佐)

～『P.N.03』、実は硬派なシューティングゲームです!～

主人公ヴァネッサは、色んなポーズで楽しませてくれますが、ゲームは「硬派なシューティングゲーム」に間違いありません。ひたすらの連射が意外に楽しく、私は久々に筋肉痛になってしまいました(笑)。

ディレクター 三上 真司
Shinji Mikami

Viewtiful Joe

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ビューティフル ジョー (Viewtiful Joe)
発売元	カプコン
発売日	6月12日予定
価格	6800円
ジャンル	VFXアクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

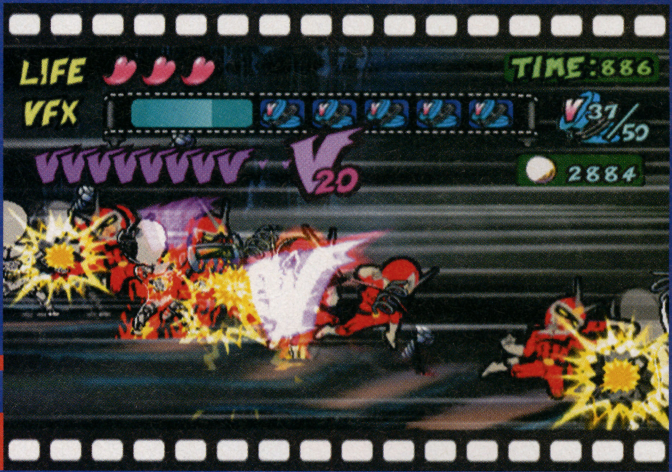
発売日&価格 決定!!

映画の世界に紛れ込んだ主人公「ジョー」となり、自分でカッコイイアクションを作り出していく「VFXアクション」。カプコンが贈る期待の新作だ!

自らの手でカッコ良いアクションシーンを演出 「VFXパワー」で何でもできるスーパーヒーロー

「スロー」「マックスピード」。そして第3の能力「ズーム」

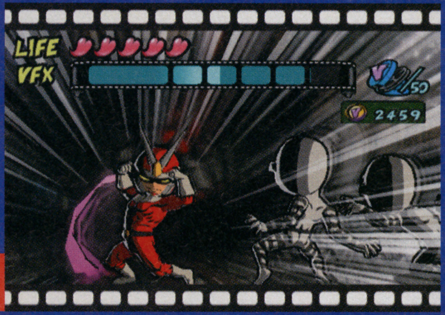
舞台は映画の中の世界。主人公のジョーは、スローや高速攻撃など、ヒーロー特有の演出を自在に操って敵と戦っていく。華麗なアクションシーンを自分で操作する快感…。これぞ待ち望んでいたアクションの新境地だ!!



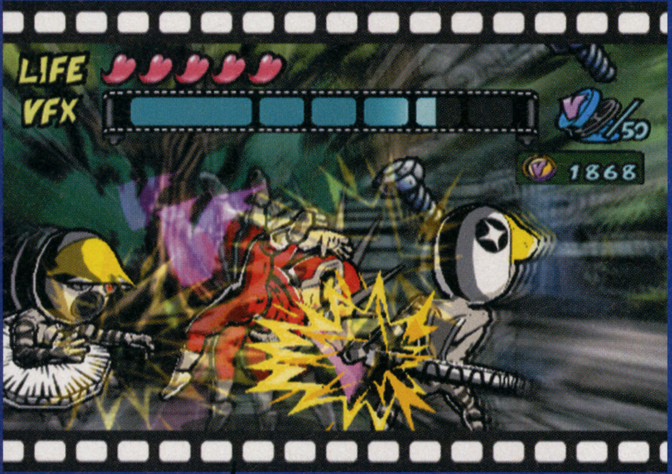
SLOW

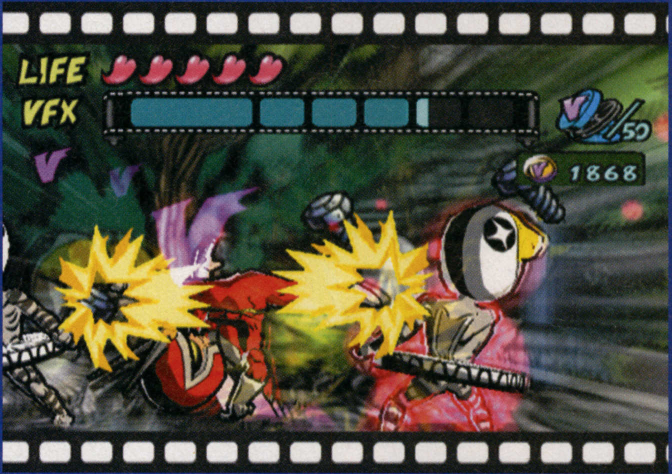
MACH SPEED

敵の動きが全てスローモーションになる「スロー」。自分だけが超高速になる「マックスピード」。そしてもうひとつの能力、「ズーム」。ズームインすると、ジョーの華麗な姿に、画面内の敵は目を奪われ、戦うことを忘れてしまう! 途中まで出しかけたパンチが止まり、殴られても我に帰らないほどだ。そのスキに連続攻撃をたたき込め!!

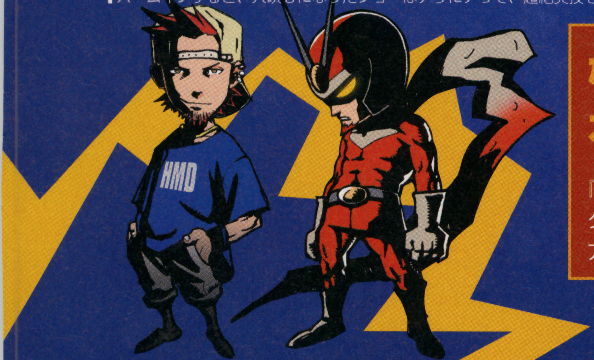


ZOOM





↑ズームインすると、大映しになったジョーはノリにノって、超絶美技を惜しげもなく繰り返す。華麗な攻撃に釘付けで、スキ丸出し敵に、力の続く限り連続攻撃をたたき込め!!



かっこが良くって爽快なゲームを作らせたら天下一品
カプコンが誇るゲームクリエイター、神谷 英樹氏

『バイオハザード2』『Devil May Cry』のディレクター。特に『デビル』では、爽快でカッコいいアクションが楽しめた。『VJ』もきっと…。

ディレクター　神谷 英樹
Directer Hideki Kamiya

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

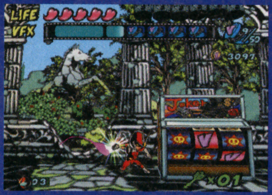
「スロー」を使えばこんな事が！

ジョーの能力のひとつ「スロー」に注目してみよう。ジョー以外の全ての動きがスローになり、敵の放った弾丸を避けるも、華麗な攻撃を当てるも思いのまま。他にもいろんなことが…。

➡アクションを覚えれば、自分のタイミングで「スロー」をかけることができるようになるのだ

スロットを思いのままに！

グルグルと高速で回転するスロットマシン。思いのままに止めることができたらどんなに楽しいか…。ジョーの能力「VFXパワー」を使えばできちゃうんです!! スロットの回転もスローになるのだ。



⬅高速で回転するスロットも「スロー」を使えば…

⬆スローを使うと、ゆっくりと回転を始めるスロット。好きなところで止められるのだ

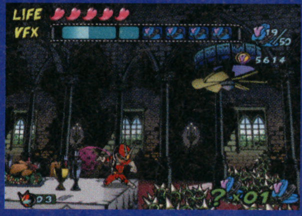
⬆ハンバーガーのマークが3つそろって、体力を回復してくれるアイテムが出現

⬆今度は「V」のマークを3つそろえるジョー。スロットを自在に止められる快感が!

⬆マークがそろって、次の扉を開くキーが出現。敵を攻撃するためだけの能力ではない

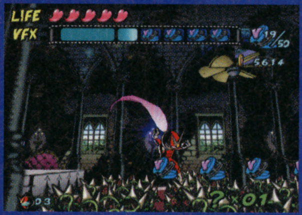
時間を操り仕掛けを解く！

遠くにあるレバーを倒して仕掛けを作動させたい…。でも目の前は、トゲが待ちかまえる危険地帯! そんな時も「スロー」が大活躍する。空中にはプロペラ付きの足場が浮かんでいるけれど、そのままでは高すぎて乗れない。でも、ジョーがスローを使うことでプロペラの回転数が遅くなり、下に降りてくるのだ! こんな風に、戦い以外の場所でスローを使うことで、先に進むことができるといった仕掛けも用意されているのだ。

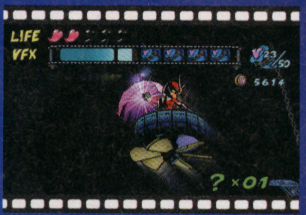


⬆先に進みたいけれど、目の前にはトゲトゲな危険地帯が広がっている。足場は高いところにあるし…

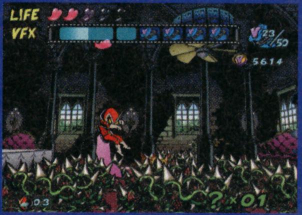
⬆スローにすれば、プロペラの回転数が落ちて、足場に乗れるようになる。元に戻せば足場も上に上がる



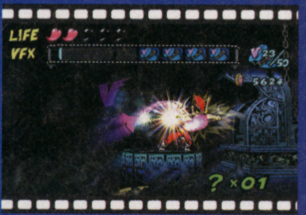
⬆思い切ってトゲトゲ地帯に飛び込んでいくジョー。先に進みたいのは分かるんだけど…



⬆足場を下に降ろしたければ、再びスローを使えばいいのだ。ジョーの能力で自由自在に操れる

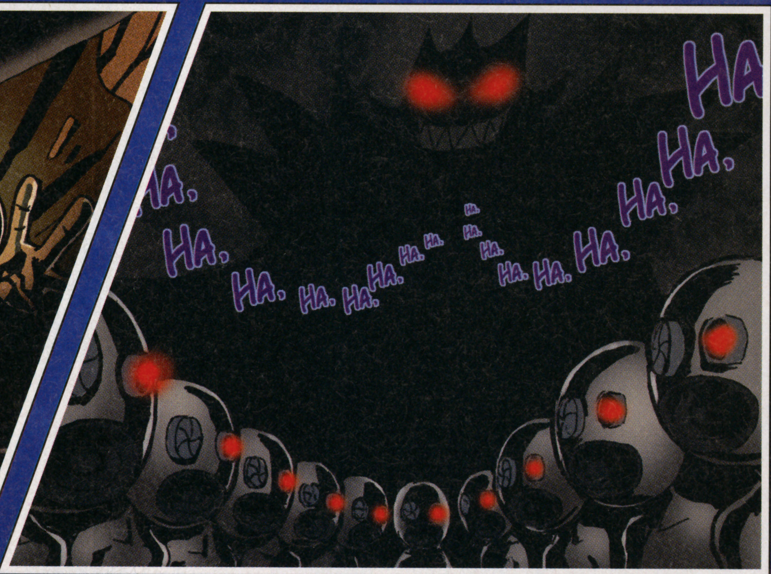


⬆イテテテテ! ダメージを食らってしまった…。画面左上、体力を示すバラの花びらが散っていく



⬆スローを使って足場を目的地に降ろし、レバーに向かってパンチ。これで仕掛けが作動するのだ

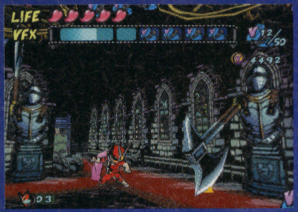
⬆ヒーローが大好きなジョー。彼は、嫌がる恋人のシルヴィアを引っ張って、幻のヒーロー映画のリバイバル上映会にやってきたのだ



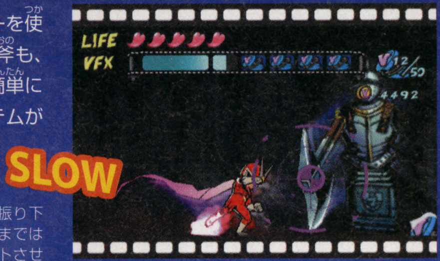
⬆だが、その映画は予想だにしない悲劇で幕を開ける。憧れのヒーロー、キャプテンブルーが、邪悪な軍団シャドーの圧倒的な攻撃の前に成す術もなく敗北したのだ

スローにすればこんなことも!

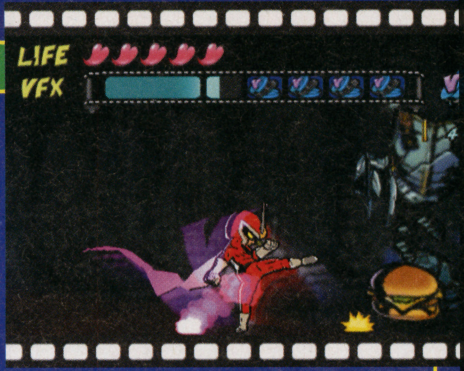
ジョーの行く手を阻む数々の仕掛けも、VFXパワーを使えば有利に変えられる!? ヨロイが振りかざす巨大な斧も、スローにすれば簡単に攻撃可能! アイテムが手に入ったぞ。



←通常は、すばやく振り下ろされる斧。このままではジョーの攻撃をヒットさせるのは難しい



↑スローを使うことで、ゆっくりとした動きになる



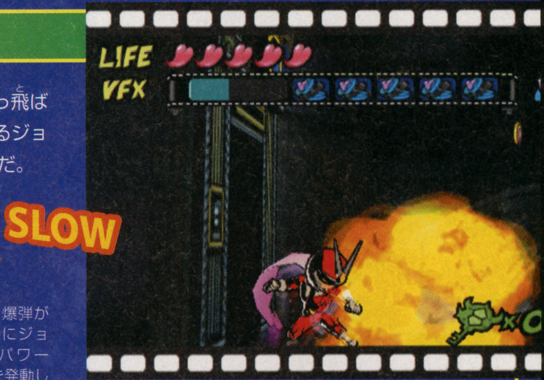
↑攻撃を当てて破壊すると、なんとハンバーガーが!

爆弾の威力も増大!

何気なく登場する爆弾。通常の状態だとたいした事はないが、VFXパワーのスローを使うと、その破壊力がグンとアップする。これを上手く利用すれば、ナニも知らずに集まってきた敵をまとめて吹っ飛ばすことができるのだ。アクションを演出できるジョーの能力で、いろんな効果を引き起こせるのだ。

←これは爆弾の通常の爆発範囲。これでは、大した効果が期待できるとは思えない

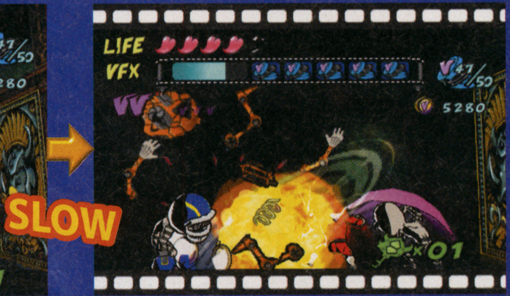
←しかし、爆弾が爆発する時にジョーのVFXパワー「スロー」を発動してみると…



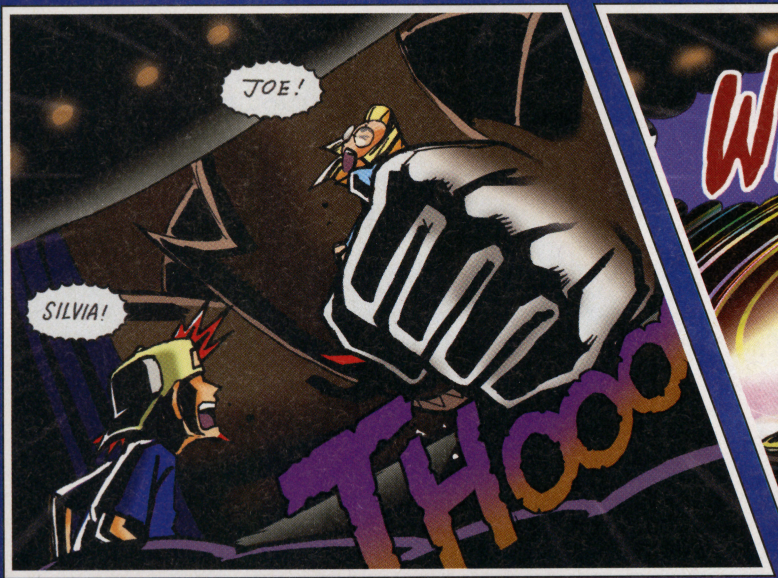
↑爆発の威力がグンとアップ! こんな効果もあるのだ

↑爆弾のまわりに敵が集まってきた…

↑この瞬間を狙ってスローをかけることで…



↑まわりの敵を一気に片づけることができるのだ!



↑スクリーンの世界を支配するシャドーの首領は、現実世界の征服を宣言し、そのいけにえとしてシルヴィアをスクリーンの中へ奪い去ってしまった…

↑あおりをくらって、ジョーもまたスクリーンに飲み込まれていく…。そして、ジョーは奪い去られた恋人を救うため、スーパーヒーローとして戦うことになるのだ!

こんなアクション…

あなたの知らないリンク お見せします

なつかしのアクションから、ウェポンマスターモードの新武器の数々まで、やり込みリンク攻略第2弾!!

『ソウルキャリバーII』をリンクで極めたいというあなたに贈る、偏愛攻略第2弾！　今回は、リンクファンをニヤリとさせる、意外なアクションの数々や新たな武器を紹介していこう。すでにリンクでアーケードやウェポンマスターなどの各モードをクリアしたというプレイヤーも、まだ見ぬリンクに感動間違いなし（?）。

SOULCALIBUR II®

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ソウルキャリバーII	ジャンル	格闘アクション
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	メモリーカード	4ブロック
価　格	6800円		

話題のゲストキャラ・リンク。ミュージアムモードでは彼の物語を確認できるので、読んでおけば感情移入度アップ間違いなしだぞ。

…こんなリンク、あなたは見たか!?

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.The Legend of Zelda ： © 1986-2003 NintendoThe Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

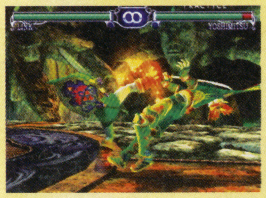
リンクのこんなアクション見た？

普通に戦っていたのでは見られない、意外なアクションの数々。あなたはすべて見たか!?

なつかしの技編 SFCやN64『ゼルダ』から受け継いだ剣技の数々！

リンクの剣技は、『神々のトライフォース（SFC）』や『時のオカリナ（N64）』など、元ネタとなるものが存在することが多い。とくにハイパーダッシュアタックやホッピングアタック（下突き）などは、昔からのシリーズのファンには懐かしいことだろう。下では、回転斬りやブーメランといった、リンクの「お約束」技とともに、これらの懐かしい技の一部をピックアップしてみた。なかには、攻略に役立つ強力な技もあるので、覚えておこう。

➡キック技はすべて『SCⅡ』オリジナル。リンクのキックは、ファンには新鮮!?



⬅コマンドリストで技は確認可能。「靴ひも斬り」など、おもしろい技名が多い

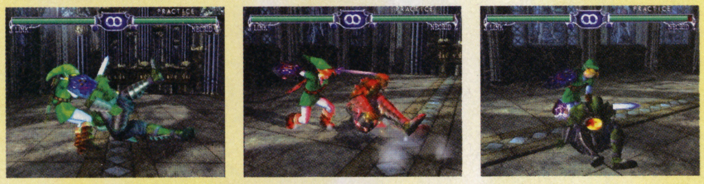
爆弾（Ⓑ+Ⓚ）

SFC『神々のトライフォース』

初代『ゼルダ』から、リンクが愛用する爆弾。『SCⅡ』では、Ⓑ+Ⓚで爆弾を構え、再度Ⓚを入力すれば投げられる。爆発前に投げないと、リンク自身がダメージを受けてしまうが、爆発ギリギリで投げるとガード不能技になるのだ。ガード不能技に変わる目安は、「キーン」という音がなった瞬間！

敵押し（背後からⒶ+ⒼかⒷ+Ⓖ）

SFC『神々のトライフォース』



パズル要素の強い『ゼルダ』シリーズでは、箱や岩などを押すことが多い。そこでリンクが学んだ（？）技が、この敵押し！　背後から投げを決めると、相手をグイグイ押し込むのだ。ちなみに、投げの威力としては低め。右横投げ→左横投げ→Ⓑ+Ⓖ→Ⓐ+Ⓖ→敵押し→股くぐりの順で威力は下がっていく。

ハイパーダッシュアタック（⇦⇦Ⓑ+Ⓚ）

SFC『神々のトライフォース』

その場での足踏みから、一気にダッシュアタック！　見た目通り直線的な技で、威力も高め。⇦⇦Ⓑ+Ⓚでガード不能技、⇦⇦Ⓑ+Ⓚ～Ⓖでキャンセルと、いろいろな変化をつけられる。目の前で技をキャンセルして、相手を投げるなど、トリッキーな使い方が可能な技だ。

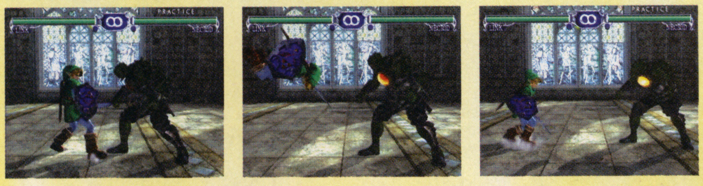
回転斬り（⇩⇙⇦Ⓐ）

N64『時のオカリナ』

その場で回転して相手を斬りつける、『神々のトライフォース』以来のリンクの大技。技の出始めに、相手の上段攻撃を避ける性質があるので、近距離での戦いに使うといい。また、ホールド入力でガード不能技に変化するのも魅力。Ⓐを入力するだけでも出るので、簡単に扱えるだろう。

宙返り（⇦⇦Ⓚ）

N64『ムジュラの仮面』



背後にバク転して、相手の攻撃を避ける技。ただし、『SCⅡ』の宙返りは縦斬りを受けやすいという弱点がある。主に横斬りを多用する相手に使い、宙返り～Ⓐ（もしくはⒷ）で攻撃につなげていこう。ちなみに、⬆（⬇）Ⓚ～⇦で、プロペラキックから宙返りにつながる奇襲技になるぞ。

いきなりクイズ！ こんな技の元ネタは…？

元ネタのある技はまだまだ数多い。そこでリンクファンのあなたに緊急クイズ！　右の「⬇Ⓑ」「⬆Ⓑ」「左横投げ」「⬋(⬉)Ⓐ」の元ネタを考えてみよう～。全問正解しても、プレゼントはありません。

Q1

A1『リンクの冒険（ディスクシステム）』の下突きだ

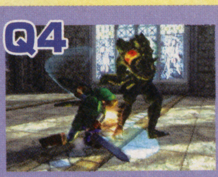
Q2

A2同じく『リンクの冒険』の上突きが元ネタ

Q3

A3『時のオカリナ』の乗馬から。お尻をムチ（剣）で打つ！

Q4



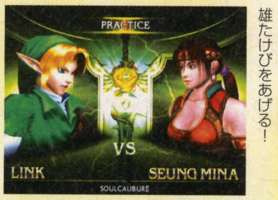
A4『神々のトライフォース』から。草刈りの要領で足を刈る

記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、Ⓐはボタン押しっぱなしのホールド入力、Ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ方向キーを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすること、★は一瞬ニュートラルにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

勝ち（負け）ポーズ編　ハイラルの英雄は、いつでも華麗に勝利のポーズ！

戦いに勝利すると、リンクは勝利のポーズを決める。実はこのポーズは4種類存在しており、相手を倒したあとにⒶⒷⓀⒼの各ボタンを入力しっぱなしにしておけば、任意のポーズを決められるのだ！



←対戦前にボタンを押せば、雄たけびをあげる！

負けてガックシ…
ヘコみぎみのリンクさんを激写！

ウェポンマスターモードで戦いに負けたときなどには、ガッカリしたリンクの姿を見られるぞ。

勝ちポーズ Ⓐ（勝ったあとにⒶ押しっぱなし）

戦い終わって、ホッと一息…

←右手でひたいの汗をふいたあと、大きく背伸びをする。戦いに勝利して、ホッと一息といったところ？　かざらないポーズがさわやかです

勝ちポーズ Ⓑ（勝ったあとにⒷ押しっぱなし）

気迫とともに炎の一閃！

←回転斬りのように剣を振るい、最後は炎をまとった一閃！　戦い終わってなんだかノリノリなリンクさん。雄々しいポーズがステキです

勝ちポーズ Ⓚ（勝ったあとにⓀ押しっぱなし）

➡剣を振るったあと、天高く突き上げる！　雷光をまとったマスターソードと、リンクの凛々しいポーズが、惚れ惚れとさせてくれます

掲げたマスターソードは誰がために？

勝ちポーズ Ⓖ（勝ったあとにⒼ押しっぱなし）

➡ジャンプしたあと、喜びのしぐさを表すリンク。4つの勝ちポーズのなかでは地味な動きですが、若き剣士にふさわしい初々しさにトキメキます

素直に勝利を喜ぼう～

表情編　すまし顔、怒り顔、痛がり顔…リンク百面相！

いつものリンク

←相手と対峙するリンクさんの表情。精悍な顔つきで相手の動きをうかがいます

戦うリンク

➡技を繰り出す表情。かけ声とともに、険しい顔つきでマスターソードを抜き打ちます

ピンチなリンク

←ダメージを受けた際の表情。目をつぶり、痛みに耐えているのでしょうか？

派手なアクションばかりに気を取られるかもしれないが、技を繰り出すとき、ダメージを受けたとき、それぞれに合わせて、リンクの表情は微妙に変化をしているのだ。戦いの最中で表情を確認するのは難しいが、リプレイ時などに、意外に豊かな表情の変化を注目してみよう。

←勝利後のリプレイには要注目！リンクの表情がさまざまに変化するさまを確認できるだろう

➡ミュージアムモードの「Voice」を選べば、リンクの表情をアップで確認できるぞ

ミュージアムモードでリンクのすべてが明らかに！！

リンクのプロフィールやアップにした姿は、ミュージアムモードで見られる。一度アーケードモードをクリアすれば出現するので、よく見てみよう！

プロフィール＆ストーリー

←リンクの物語を読める。彼がどんな理由でハイラルからやってきたのか、その目的と方法が明らかになる。また、ステージの情報も見られるぞ

ビュー

←リンクの姿をさまざまな角度から見られる。キャラを選ぶ際に武器も選べるので、メガトンハンマーやソウルエッジを持った姿も楽しめる

記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、Ⓐはボタン押しっぱなしのホールド入力、Ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ方向キーを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすること、★は一瞬ニュートラルにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

リンクの こんな武器見た？

ウェポンマスターモードの各エリアのショップでは、新たな武器を購入できる。全10種類のリンクの新武器を、あなたはもう確認したか!?

↑購入した武器は各モードで使える

ウェポンマスターモードで入手可能な9武器のデータを公開する！

ここでは、ウェポンマスターモードで購入可能なリンクの9つの新武器を公開していこう。どれもリーチや攻撃力などに特徴があるので、自分にとって最も使いやすい武器を選ぶといい。ちなみに、これら以外にも隠された10番目の新武器があるとか…。意外なその新武器の正体とは!?

武器の入手先

章	地名	購入可能武器	値段
1	レグルス	フェザーソード	1000
2	ツバーン	アモスシリーズ	1500
3、5	ベネトナッシ、アルタイル	メガトンハンマー	2000
3、4、5	ベネトナッシ、ミザール、アルタイル	バイラの杖	2600
6、7	アルデバラン、リゲル	ミラーシールド	3300
6、8、9	アルデバラン、メラク、アルゴール	マジカルソード	4500
8、10	メラク、アンターレス	特製片手用ダイゴロン刀	6000
エクストラ1	カストル	ソウルエッジ(完全体)	7800
エクストラ2	ケフェウス	大妖精の剣	9800

WEPON 1 フェザーソード

スノーヘッド地方の鍛冶屋がていねいに鍛えた剣。切れ味鋭い剣だが、防御面には不安がある。

WEAPON DATA

リーチ：短い
攻撃力：高い
防御力：普通

攻撃力は高いが相手の攻撃をガードした際、わずかにダメージを受けてしまう。

WEPON 4 バイラの杖

勇者に守りの力を与える古き魔法の杖。本来は武器ではないため、つばぜり合いに弱い。

WEAPON DATA

リーチ：普通
攻撃力：普通
防御力：普通

平均的な能力を持つ武器。ソウルチャージすると体力が回復する。

WEPON 7 特製片手用ダイゴロン刀

ハイラル一の刀鍛冶ダイゴロンが鍛えた名刀。長いリーチは驚異的だが、振ると疲れてしまう。

WEAPON DATA

リーチ：長い
攻撃力：高い
防御力：普通

極めて高い性能を誇る武器。だが、攻撃するたびにわずかに体力が減る。

WEPON 2 アモスシリーズ

ハイラルの各地にある命ある石像・アモスが持つ剣と盾。リンクにとっては重すぎるのが難点。

WEAPON DATA

リーチ：普通
攻撃力：普通
防御力：低い

受けるダメージは30%増し。しかし、ソウルチャージすると、攻撃力が上がる。

WEPON 5 ミラーシールド

魂の神殿に安置されていた、鏡のように磨きあげられた盾。その防御力はハイラル一と噂される。

WEAPON DATA

リーチ：普通
攻撃力：普通
防御力：普通

ダメージを受けた際、いくらかのダメージを返す。相手攻撃は全てカウンターに。

WEPON 8 ソウルエッジ(完全体)

変幻自在の姿を持つ、魂を喰らう邪剣。強力な武器だが、持つ者の精神を蝕むという。

WEAPON DATA

リーチ：普通
攻撃力：高い
防御力：高い

攻撃力は高く、また、防御力も上昇する最強の剣。だが、徐々に体力が減っていく。

WEPON 3 メガトンハンマー

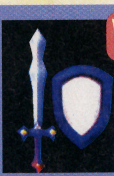
非常に重量のあるハンマー。リーチは短いが、その威力はすさまじく、並の剣をはるかに上回る。

WEAPON DATA

リーチ：短い
攻撃力：高い
防御力：普通

約30%増しのダメージを与えられる。リーチの短さを補ってあまりある能力だ！

WEPON 6 マジカルソード マジカルシールド



地下墓地の奥深くに隠されていた、いにしえの武具。古い武具のため衝撃には弱いが、性能は高い。

WEAPON DATA

リーチ：普通
攻撃力：普通
防御力：普通

相手に攻撃した際に、ガードされてもいくらかダメージを与えられる。

WEPON 9 大妖精の剣

大妖精の加護を受けた剣。振るだけで力が沸き、相手のいかなる呪いも跳ね返す！

WEAPON DATA

リーチ：長い
攻撃力：高い
防御力：普通

ガードしても体力を削られるが、所持するだけで徐々に体力が回復。

ウェポンマスターモード一口攻略!! リンクでクリアするならこの技＆この資金稼ぎ!!

新たな武器を手に入れるには、ウェポンマスターモードを極めることが必須。ここでは、リンクでラクに武器を集めるコツを伝授しよう。

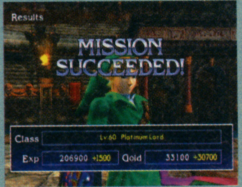
↑Ⓑからのコンボを多用しよう！

対CPU戦に有効なのが、↑Ⓑからの攻撃。技のリーチは短いが、↑Ⓑヒット後、再度↑Ⓑ～←ⒷⒶがつながりやすい。相手は攻撃をガードしてもなかなか反撃してこない（難易度ノーマルの場合）ので、ガンガン技を出していこう。

←武器は攻撃力の高いメガトンハンマーがオススメ

チャプター6（アルゴール）の古代劇場で金稼ぎ!!

武器の購入にはとにかくお金が必要。そこでお金稼ぎに最適なのが、チャプター9（アルゴール）の古代劇場だ。攻撃がヒットするたびにお金が入るので、30000近くのお金を得られるぞ。何度も挑めば、あっという間にお金持ちになれるのだ！



↑2周目ではさらに獲得資金がアップする！

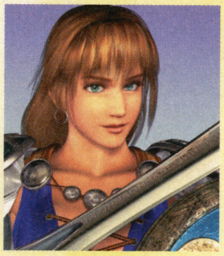
打倒!! リンク

2人の隠しキャラを使いこなそう!

家庭用オリジナルの隠しキャラとなる2人の女戦士。ゲームに慣れたら彼女たちも使いこなそう!

ソン・ミナ出現条件
・ウェポンマスターモードのチャプター6-3をクリアする

ソフィーティア出現条件
・ウェポンマスターモードのチャプター4-5をクリアする



聖戦士再び…

ソフィーティア・アレクサンドル

カサンドラの姉で、神の神託を受け、一度はソウルエッジを破壊した聖戦士。妹と同じく小剣と盾を用いた剣技を使い、攻防一体の戦術を得意とする。攻守にバランスのとれたキャラで、非常に扱いやすいぞ。

基本武器

オメガソード&オメガシールド

基本戦術 ⇨⇨Ⓐを基点に、中下段技で攻め込もう

技のリーチが長く、ガードされても反撃されにくい⇨⇨Ⓐが攻撃の主役。ヒットしたら、すぐさま中段技の⇩⇘⇨ⒶⒶか、下段技の⇙ⒶⒶで次の攻撃をしかけよう。近距離の戦いでは、⇦ⒶⒶⒶや⇦ⒷⒶがオススメ。大ダメージを狙うなら、Ⓐ+Ⓖの投げ技で相手の動きを止めて、⇩⇘⇨ⒶⒶか⇙ⒶⒶで次の攻撃をしかけるのがオススメだ。

➡➡Ⓐで優位に立て!

⬅ヒット後はソフィーティア側がかなり有利になる

ピンチにはⒶ+Ⓑ

➡相手の横斬り（回転蹴りも）を弾き、逆にダメージを与える

ソフィーティア全技リスト

ここでは、ソフィーティアが使用可能な全技を公開する。技数は多いので、まずはすべて覚えるよりも、次ページで紹介する役に立つもの覚えておこう。

固有技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
ⒶⒶ	スライドフロー	上・上	一段目Ⓖでキャンセル可
ⒶⓀ	スライドトルネード	上・下	
⇨ⒶⒷ	タップヒルト	上・中	
⇨⇨Ⓐ	エンジェルフォース	中	
⇘Ⓐ	エンジェルバニッシャー	中	
⇦ⒶⒶⒶ	カタルシスサテライト	上・下・中	一段目ホールド可
⇦ⒶⒷ	カタルシスシャワー	上・中	一段目ホールド可
⇦⇦Ⓐ	リバースミラージュ	中	カウンターヒット時は自動的に追加攻撃(中)が発動
⇙ⒶⒶ	エンジェルサテライト	下・中	
⇩Ⓐ	アンダースライドブレード	特中	
ⒷⒷ	アセンドスプラッシュ	中・中	一段目Ⓖでキャンセル可
ⒷⓀ	スプラッシュラウンドキック	中・上	
⇨Ⓑ	クイックストライク	中	
⇨⇨Ⓑ	エンジェルピューリファイ	中	
⇘Ⓑ	グレースヘブン	中	
⇦Ⓑ	ソードシャワー	中	
⇦⇦Ⓑ	ソードカタラクト	中	
⇙Ⓑ	アンダースプラッシュ	中	
⇩ⒷⒷ	ガーディアンストライク	特中・中	
ガーディアンストライク中⇦	ペインフルフェイト	追加投げ	
⇩Ⓑⓑ⇧ⒷⒶⓀ	ガーディアンジャッジメント	特中・中・中・中	
Ⓑ⇩ⒷⒷⒷ	ナスティインペイル	下・下・下・下	
⇦⇦ⓑⒶ	ヘヴンズゲート	中(ガード不能)	Ⓖでキャンセル可
ⓀⓀ	キックデュオ	上・中	一段目Ⓖでキャンセル可
⇨or⇦Ⓚ	ホーリーハイキック	上	
⇨⇨Ⓚ	ホーリーリフトキック	中	
⇘Ⓚ	ホーリーミドルキック	中	
⇩Ⓚ	スプリングルアンダーキック	下	
⇙Ⓚ	トルネードローキック	下	ホールド可
⇦⇦Ⓚ	ホーリートゥキック	中	
⇧or⇗ⓀⒶⒷ	エンジェルストローク	中中・下・中	
⇧or⇗ⓀⒷ	エンジェルフォール	中中・中	
⇧or⇗ⓀⓀ	エンジェルサマー	中中・中	
ⓚⒷ	サマーソルトキック	中	
⇖Ⓚ			

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ+Ⓑ	エルフォーチュン	特殊行動	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃
⇘Ⓐ+Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
⇨⇨Ⓐ+Ⓑ			
⇦⇦Ⓐ+Ⓑ			
⇧Ⓐ+Ⓑ	ガイアシェイク	中	⇧🅐+🅑でガード不能に
Ⓑ+ⓀⒷ	テンパランスストライク	中・中	
テンパランスストライク中⇦	ペインフルフェイト	追加投げ	
Ⓑ+Ⓚⓑ⇧ⒷⒶⓀ	テンパランスジャッジメント	中・中・中・中	
⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶⒷ	リプリザルエンジェル	中・上・中	二段目ディレイ可
			三段目ディレイ可
⇦⇦Ⓑ+Ⓚ	ソードフラッド	中	
Ⓐ+Ⓚ	トルネードハイキック	上	
Ⓐ+ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます
しゃがみⒶ	アンダースライドブレード	特中	
しゃがみⒷ	アンダースプラッシュ	中	
しゃがみ中⇘ⒷⒷ	ガーディアンストライク	特中・中	
しゃがみ中⇘Ⓑⓑ⇧ⒷⒶⓀ	ガーディアンジャッジメント	特中・中・中・中	
しゃがみⓀ	スプリングルアンダーキック	下	
立ち途中Ⓐ	フロートスライドブレード	中	
立ち途中Ⓑ	フルターンブレアヘブン	中	
立ち途中Ⓚ	エンジェルスプリング	中中	
立ち途中Ⓐ+Ⓑ	ミラージュサテライト	中	立ち途中🅐+🅑でガード不能に
立ち途中Ⓑ+Ⓚ	ブレアーヘブン	中	
振り向きⒶ	スライドブレードフリップ	上	
振り向きⒷ	ソードスプラッシュフリップ	中	
振り向きⓀ	ホーリーハイキックフリップ	上	
しゃがみ振り向きⒶ	アンダーストリームフリップ	下	
しゃがみ振り向きⒷ	アンダースプラッシュフリップ	中	
しゃがみ振り向きⓀ	ホーリーローキックフリップ	下	
ジャンプⒶ	ジャンピングスライドスピン	上	
ジャンプⒷ	ダイビングアンダースプラッシュ	中	
ジャンプⓀ	ホーリークレセントキック	中	
ジャンプ遅出しⒶ	サブマージアンダーストリーム	下	
ジャンプ遅出しⒷ	サブマージフルターンブレア	中	
ジャンプ遅出しⓀ	サブマージスピンキック	中	

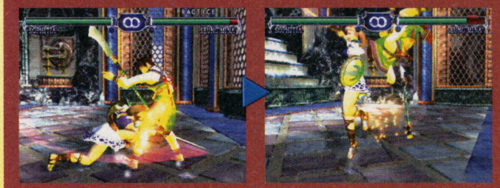
記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、🅐はボタン押しっぱなしのホールド入力、ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ方向キーを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすること、★は一瞬ニュートラルにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

この技を使おう！ エンジェルステップからの各種派生技を使い分ける！

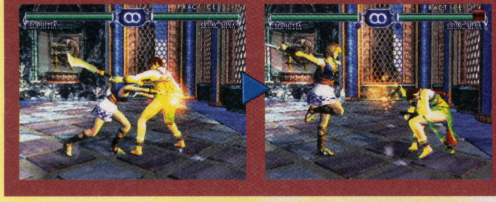
ソフィーティアの特殊移動 ⇩⇘⇨(エンジェルステップ) は、しゃがみながら移動するので相手の上段攻撃を避けやすい。近～中距離では積極的に使って、⇩⇘⇨ⒶⒶや⇩⇘⇨Ⓑヒット時⇦でダメージを与えていこう。ときには、⇩⇘⇨☆⇧(⇩) で軸移動をしたり、⇩⇘⇨～投げで奇襲をしかけるなども効果的。いろいろ使い分けて、多彩な攻め方を展開しよう。

エンジェルサテライト ↙ⒶⒶ 攻撃判定 下中



比較的リーチの長い下段技で、ⒶⒶや→→Ⓐヒット後などに出せばヒットしやすい。↙Ⓐはダウン中の相手にもヒットするので、相手が倒れたときの追い打ちなども使っていこう。

エンジェルフォース →→Ⓐ 攻撃判定 中

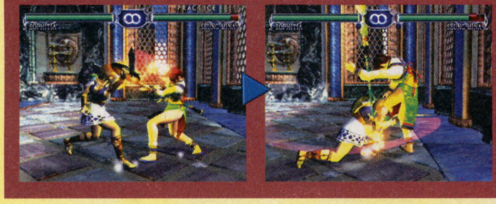


リーチの長い横斬り中段技。ヒット後はやや距離が離れるので、↓↘→で接近するか、再度→→Ⓐで攻め込むといい。ガードされた場合もやや距離が離れるので、比較的安全。

ルミナスサテライト ↓↘→ⒶⒶ 攻撃判定 中下

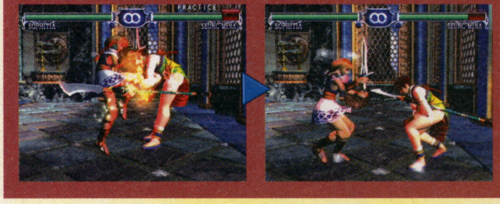
エンジェルステップからの派生技。横斬り攻撃なので避けられにくく、特殊移動なので上段攻撃も避けやすい。1発目がガードされても、2発目がヒットしやすいという利点もある。

カタルシスサテライト ←ⒶⒶⒶ 攻撃判定 上下中



上中下段に攻撃を散らばせるため、相手にとってはガードしにくい連携技。近距離の戦いでは、ソフィーティアの主力となる。←ⒶⒷと入力すれば、判定は上中に変化する。

スリーピングキック Ⓐ＋Ⓖ 攻撃判定 投げ



相手の股間を蹴り上げる強烈（？）な投げ技。投げのあとに相手は倒れず、近距離で向き合う状態になる。すぐさま↓↘→ⒶⒶや↙ⒶⒶで次の攻撃をしかけると効果的だ。

エンジェルステップ

コマンド	技名	攻撃判定	備考
⇩⇘⇨	エンジェルステップ	特殊移動	前方ステップ
			⇩⇘⇨⇧or⇩で軸移動
⇩⇘⇨⇩⇘⇨	ダブルエンジェルステップ	特殊移動	前方ステップ
			⇩⇘⇨⇩⇘⇨⇧or⇩で軸移動
			エンジェルステップからの派生は全て可能
⇩⇘⇨ⒶⒶ	ルミナスサテライト	中・下	
⇩⇘⇨Ⓑ	エンジェルストライク	中	
エンジェルストライク中⇦	ペインフルフェイト	追加投げ	
⇩⇘⇨Ⓑ⇧ⒷⒶⓀ	ヘヴンズジャッジメント	中・中・中	
⇩⇘⇨Ⓚ	エンジェルスプリング	中中	
⇩⇘⇨⇧or⇩★ⒶⒶ	ルミナスサテライト	中・下	
⇩⇘⇨⇧or⇩★ⒷⒶⒷ	リプリザルエンジェル	中・上・中	二段目ディレイ可
			三段目ディレイ可
⇩⇘⇨⇧ or⇩★Ⓚ	ホーリークレセントキック	中	

8WAY RUN

コマンド	技名	攻撃判定	備考
→Ⓐ	エンジェルフォース	中	
→Ⓑ	エンジェルピューリファイ	中	
→Ⓚ	フロアスイーパー	下	スライディング
→ⓀⒷ	サマーソルトキック	中	
→Ⓐ＋Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
→Ⓑ＋ⓀⒶⒷ	リプリザルエンジェル	中・上・中	二段目ディレイ可
			三段目ディレイ可
→Ⓐ＋Ⓚ	トルネードハイキック	上	
→Ⓐ＋ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます
→Ⓐ＋Ⓖ	ヘブンズアーチ	投げ	Ⓐで投げぬけ可
↗(↘)Ⓐ	エンジェルフォース	中	
↗(↘)Ⓑ	アセンションシュート	中	
↗(↘)Ⓚ	ホーリーリフトキック	中	
↗(↘)ⓀⒷ	サマーソルトキック	中	
↗(↘)Ⓐ＋Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
↗(↘)Ⓑ＋Ⓚ	ソードフラッド	中	
↗(↘)Ⓐ＋Ⓚ	トルネードハイキック	上	
↗(↘)Ⓐ＋ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます
↑(↓)Ⓐ	シールドスラップ	上	
↑(↓)Ⓑ	エルクストライク	中	
↑(↓)Ⓚ	ホーリーミドルキック	中	
↑(↓)ⓀⒷ	サマーソルトキック	中	
↑(↓)Ⓐ＋Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
↑(↓)Ⓑ＋Ⓚ	ソードフラッド	中	
↑(↓)Ⓐ＋Ⓚ	トルネードハイキック	上	
↑(↓)Ⓐ＋ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます
↖(↙)ⒶⒶ	サイレントストリーム	下・中	↖(↙)ⒶⒶで二段目がガード不能に
↖(↙)Ⓑ	ソードカララクト	中	
↖(↙)Ⓚ	ホーリートゥキック	中	
↖(↙)Ⓐ＋Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
↖(↙)Ⓑ＋Ⓚ	ソードフラッド	中	
↖(↙)Ⓐ＋Ⓚ	トルネードハイキック	上	
↖(↙)Ⓐ＋ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます
←Ⓐ	リバースミラージュ	中	カウンターヒット時は自動的に追加攻撃(中)が発動
←Ⓑ	ソードカララクト	中	
←ⒷⒶ	ヘヴンズゲート	中(ガード不能)	Ⓖでキャンセル可
←Ⓚ	ホーリートゥキック	中	
←Ⓐ＋Ⓑ	ツインステップグレース	中中	
←Ⓑ＋Ⓚ	ソードフラッド	中	
←Ⓐ＋Ⓚ	トルネードハイキック	上	
←Ⓐ＋ⓀⓀ	トルネードミドルキック	中	一段目はキャンセルされます

投げ技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ＋Ⓖ	スリーピングキック	投げ	Ⓐで投げぬけ可
Ⓑ＋Ⓖ	ホーリークラッカー	投げ	Ⓐで投げぬけ可
ホーリークラッカー中⇩ⒶorⒷ	ホーリードライバー	追加投げ	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可
左投げ	ラウンドノッカー	投げ	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可
右投げ	カラーコンフェリー	投げ	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可
後投げ	ボトムズアップ	投げ	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)
⇨⇨Ⓐ＋Ⓖ	ヘブンズアーチ	投げ	Ⓐで投げぬけ可

壁ジャンプ

コマンド	技名	攻撃判定	備考
壁ジャンプ中Ⓐ	サブマージアンダーストリーム	下	
壁ジャンプ中Ⓑ	サブマージフルターンブレア	中	
壁ジャンプ中Ⓚ	サブマージスピンキック	中	

成式道場のじゃじゃ馬

ソン・ミナ

ユンスンが学ぶ成式道場の一人娘。斬馬刀・紅雷のリーチは長く、中〜遠距離での戦いを得意とする女戦士。攻撃のスピード自体は遅めなので、近距離での戦いは苦手とする。

基本武器

紅雷

ウェポンマスターモードには謎の隠しキャラの姿…？

ウェポンマスターモードでは、バーサーカー、アサシン、リザードマンといった、プレイヤーが使用できないキャラが何体か登場する。意外にも彼らの技は…。

アサシン

アサシンの技は、前作『SC』のファンのものに近い

バーサーカー

巨大な斧を振り回すバーサーカー。技はアスタロスに近い

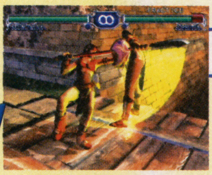
基本戦術 ⇩Ⓐ、↘Ⓐを起点に、大ダメージを狙う！

⇩Ⓐは、上段攻撃を避けつつ相手の下段を払う優秀なけん制技。この⇩Ⓐで相手の動きを止めて、中段技の↘Ⓑか下段技の↙ⓀⓀへとつなげるのが、ソン・ミナの基本戦法だ。また、離れた位置では、⇦Ⓑや↘Ⓐを使って攻撃。さらに、リーチの長い下段技である⇩Ⓐ＋Ⓚもあわせて使っていこう。

⇩Ⓐから…

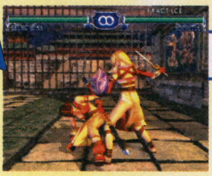
⬆とにかく優秀な⇩Ⓐ。ガードされてもスキは少なく、ヒット後はソン・ミナが有利。すぐさま次の攻撃を打ち込もう！

↘Ⓑ



⬅相手を打ち上げるアッパー。ヒット後は右の空中コンボへとつなげる

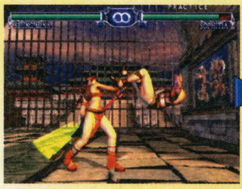
↙ⓀⓀ

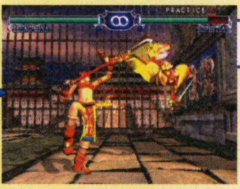


⬅下中判定で、スピードの速い技。↘Ⓑとこの↙ⓀⓀを使い分けていこう

↘Ⓑで相手が浮いたら、空中コンボ！

↘Ⓑがヒットして相手が空中へと浮いたら、追撃のチャンス！　下の2つの技をすばやく叩き込もう。ちなみに、⬆(⬇)Ⓑヒット後も空中コンボが可能。空中コンボ後は↙Ⓚでダウン中の相手を攻撃するといい。





↘Ⓑ〜↘Ⓑ

⬅始動技の↘Ⓑ後、再度↘Ⓑを入力するだけ。簡単に入力できるが、威力はそれなりに高い

↘Ⓑ〜↘Ⓐ＋ⓀⓀ

⬅ヒット後、すばやく↘Ⓐ＋ⓀⓀを入力する必要がある。入力は難しいが、威力はかなり高い

ソン・ミナ全技リスト

下はソン・ミナの全技表。⬇Ⓐや⬆(⬇)Ⓑなど、キリクと似た技が多いのが特徴。キリクを使いこなしたプレイヤーなら、ソン・ミナも容易に使いこなせるだろう。

固有技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
ⒶⒶⒷ	連舞揚風刃(レンブヨウフウジン)	上・上・中	一段目Gでキャンセル可 ⒶⒶ⇧or⇩で軸移動
⇨ⒶⓀ	柄撃蹴(ヘイゲキシュウ)	上・上	
⇨⇨Ⓐ	纏糸振撃(テンシシンゲキ)	上上	
↘Ⓐ	纏糸斬撃(テンシザンゲキ)	中	
↘ⒶⒶ	疾柄撃(シッヘイゲキ)	中	二段目ディレイ可 一段目はキャンセルされる
⇩Ⓐ	円掃撃(エンソウゲキ)	下	
↙Ⓐ	掃撃(ソウゲキ)	下	
⇦Ⓐ	影踏刃(エイソウジン)	下	
⇦⇦ⒶⒶ	潜牙抱払刃(センガホウフツジン)	中・下	二段目ディレイ可
ⓐⒶⒷ	迅刀捻尖戟(ジントウネンセンゲキ)	上上・中	
ⒷⒷ	断襲刃(ダンシュウジン)	中・中	
ⓑⒶ	回天斬撃(カイテンザンゲキ)	中	
⇨ⒷⒶ	潜牙連尖撃(センガレンセンゲキ)	中・下	
⇨ⒷⒷ	連尖撃(レンセンゲキ)	中・中	
⇨Ⓑ⇩	潜牙撃(センガゲキ)	下	
⇨⇨Ⓑ	巌衝撃(ガンショウゲキ)	中	
↘Ⓑ	揚撃(ヨウゲキ)	中	
↙or⇩Ⓑ	飛泉刃(ヒセンジン)	中	
⇦Ⓑ	転断撃(テンダンゲキ)	中	ホールド可
⇦⇦Ⓑ	地討戟(チトウゲキ)	下	
⇧or⇩★Ⓑ	柳柄撃(リュウヘイゲキ)	中	
ⓑⓀ	刈歩尖撃(ガイホセンゲキ)	上中	インパクト性能(対横属性上中段)あり
Ⓑの状態で↘Ⓚ	空牙(クウガ)	下	
Ⓚ	側頸蹴(ソクケイシュウ)	上	Ⓖでキャンセル可
⇨Ⓚ	戒猜蹴(カイサイシュウ)	中	
⇨ⓚⒷ	烈蹴尖(レッシュウセン)	中上	
⇨⇨ⓀⓀⓀ	回天跳撃蹴(カイテンチョウゲキシュウ)	中・中・上	二段目ディレイ可 三段目ディレイ可

固有技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
↘Ⓚ	腹突蹴(フクトツシュウ)	中	
↘ⓀⓀ	腹突円蹴(フクトツエンシュウ)	中・上	
⇩Ⓚ	地討蹴(チトウシュウ)	下	
↙ⓀⓀ	滑面昇蹴(カツメンショウシュウ)	下・中	
⇦ⓀⒷ	進将柄撃(シンショウヘイゲキ)	中・中	一段目にインパクト性能(対横属性上中段)あり 二段目ディレイ可
⇦⇦Ⓚ	靂風蹴(レキフウシュウ)	中	
ⓚⒷ	揚脚尖(ヨウキャクセン)	上下(同時)	
Ⓐ＋Ⓑ	旋陣粉砕儀(センジンフンサイギ)	中中中	
Ⓐ＋ⒷⒶⒶ	旋陣疾柄撃(センジンシッヘイゲキ)	中中・中	二段目はキャンセルされる
Ⓐ＋ⒷⒶⒷ	旋陣斬鷲撃(センジンザンシュウゲキ)	中中・上・中	
Ⓐ＋ⒷⒶ＋Ⓑ	重旋陣(ジュウセンジン)	中中中・中中中中	
⇨Ⓐ＋Ⓑ	連迅烈繰尖(レンジンレツソウセン)	中中中中中	
⇩Ⓐ＋Ⓑ	連迅地繰尖(レンジンチソウセン)	下下下下	
↘Ⓐ＋Ⓑ	孔式開宝儀(クンシキカイホウギ)	下(打撃投げ)	Ⓐで投げぬけ可
↙Ⓐ＋Ⓑ	孔式捧宝儀(クンシキホウポウギ)	下(打撃投げ)	Ⓑで投げぬけ可
⇦Ⓐ＋ⒷⒷⒷ	旋陣烈尖戟(センジンレツセンゲキ)	中中中中・中・中	ボタンタイミングによりヒット数が変化
↗Ⓐ＋Ⓑ	成式揚身伐採儀(ソンシキヨウシンバッサイギ)	中(ガード不能)	Ⓖでキャンセル可
↗Ⓐ＋ⒷⒷ	成式揚身断砕儀(ソンシキヨウシンダンサイギ)	中	
⇧Ⓐ＋Ⓑ	旋風光翼儀(センプウコウヨクギ)	中	
Ⓑ＋Ⓚ	孔式烏翼斬(クンシキウヨクザン)	中	Ⓖでキャンセル可
⇨Ⓑ＋Ⓚ	戒越蹴(カイエツシュウ)	中中	
⇩Ⓑ＋Ⓚ	岩砕蹴(ガンザイシュウ)	下	
↙Ⓑ＋Ⓚ	螺旋陣(ラセンジン)	中中中	
⇦Ⓑ＋Ⓚ	屈柄尖撃(クッヘイセンゲキ)	下	
↗Ⓑ＋Ⓚ	天舞跳輪儀(テンブチョウリンギ)	中中	
Ⓐ＋Ⓚ	円舞刀蹴(エンブトウシュウ)	中	
⇨Ⓐ＋Ⓚ	往連刃(オウレンジン)	上上上上上上	
⇩Ⓐ＋Ⓚ	進掃撃(シンソウゲキ)	下	
↘Ⓐ＋ⓀⒶ	踊刃掃撃(ヨウジンソウゲキ)	中・下	

記号の見方

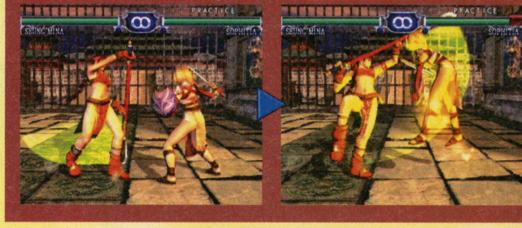
Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、🅐はボタン押しっぱなしのホールド入力、ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ方向キーを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすること、★は一瞬ニュートラルにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

この技を使おう！ 豊富な中、下段で相手のガードをゆさぶろう！

スピードの速い技に乏しいソン・ミナだが、中下段判定で便利な技が多く、ダメージもそれなりに高い。相手の攻撃をしっかりガード（もしくはインパクト）して、確実に反撃することがポイントになる。ちなみにソン・ミナは、リンクの爆弾セットやソフィーティアのエンジェルステップのような特殊行動に乏しいので、相手を惑わせるよりも一撃一撃確実に決めることが重要。また、投げの種類も少ないので、近距離での戦いはなるべく避けるべし。

揚撃 ↘Ⓑ

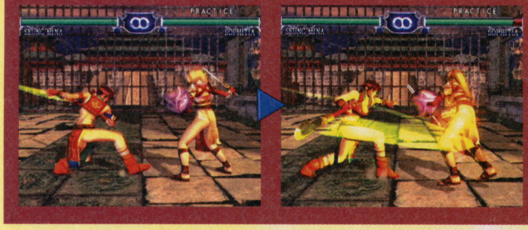
攻撃判定 中



非常にスピードの速い中段攻撃。ヒットすると相手が浮き上がるので、空中コンボへとつなげられる。ダウン中の相手にもヒットするので、倒れた相手に使うのも有効。

円掃撃 ↓Ⓐ

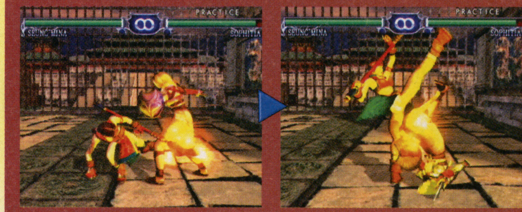
攻撃判定 下



スピードが速く、相手の避けと上段攻撃に強いという理想的な下段攻撃。ダメージは低めだが、すぐさま次の攻撃に移れるので、攻めを継続しやすく、扱いやすい。

滑面昇蹴 ↙ⓀⓀ

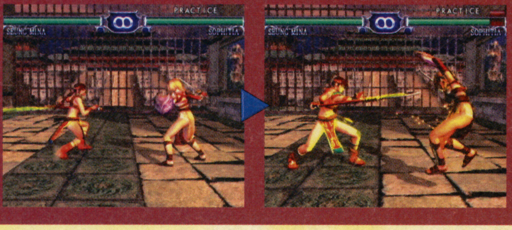
攻撃判定 下中



↘Ⓑと並ぶソン・ミナの主力技。相手の上段攻撃を避けつつ、スピードの速い下段攻撃を繰り出す。ヒット時は相手がダウンするので、↘Ⓑや↙Ⓚで追撃するといいだろう。

纏糸斬撃 ↘Ⓐ

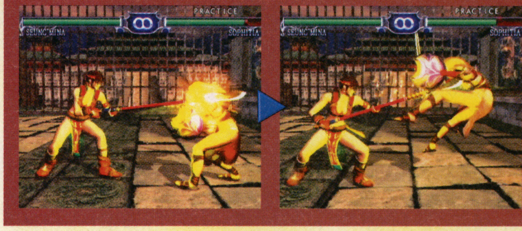
攻撃判定 中



リーチの長い中段攻撃。中～遠距離からのけん制に最適で、ガードされてもスキは少ない。相手を自分の右手方向に吹き飛ばすので、リングアウトも狙えるだろう。

連迅烈繰尖 →Ⓐ＋Ⓑ

攻撃判定 中中中中中



素早い連続突きを繰り出す技。カウンターヒットで全弾ヒットして、大きなダメージを与える。もしも攻撃が外れたら、すぐさまⒼを入力して、攻撃を中断しよう。

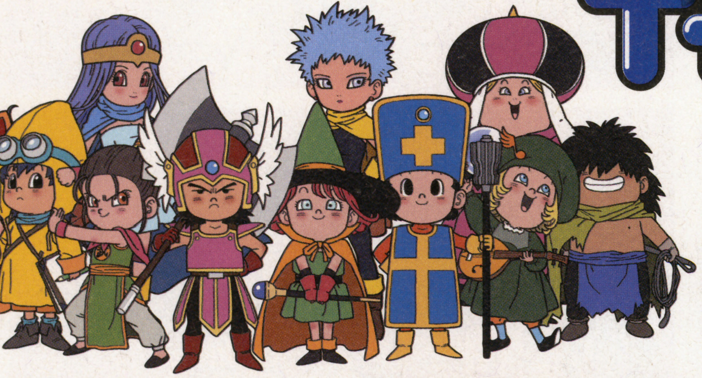
	コマンド	技名	攻撃判定	備考
固有技	⇘Ⓐ＋ⓀⓀ	踊刃円舞(ヨウジンエンブ)	中・中	
	⇙Ⓐ＋Ⓚ	地討尖(チトウセン)	下	
	⇦Ⓐ＋Ⓚ	沛進掃撃(ハイシンソウゲキ)	下下	
	Ⓖ＋Ⓚ	跳退刃(チョウタイジン)	上	ヒット時、バックステップへシフト
	しゃがみⒶ	掃撃(ソウゲキ)	下	
	しゃがみⒷ	飛泉刃(ヒセンジン)	中	
	しゃがみ⇙Ⓑ	滑尖撃(カッセンゲキ)	下	
	しゃがみⓀ	地討蹴(チトウシュウ)	下	
	しゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ	孔式輝扇儀(クンシキキセンギ)	中中中	Ⓖでキャンセル可
	立ち途中Ⓐ	牙流撃(ガリュウゲキ)	中	
	立ち途中Ⓑ	翔撃(ショウゲキ)	中	
	立ち途中Ⓚ	顎砕蹴(ガクサイシュウ)	中	
	振り向きⒶ	転身刃撃(テンシンジンゲキ)	上	
	振り向きⒷ	転身落撃(テンシンラクゲキ)	中	
	振り向きⓀ	転頸蹴(テンケイシュウ)	上	
	しゃがみ振り向きⒶ	転屈刃撃(テンクツジンゲキ)	下	
	しゃがみ振り向きⒷ	転屈落撃(テンクツラクゲキ)	中	
	しゃがみ振り向きⓀ	地転蹴(チテンシュウ)	下	
	ジャンプⒶ	迅風撃(ジンフウゲキ)	中	
	ジャンプⒷ	頂落撃(チョウラクゲキ)	中	
	ジャンプⓀ	震面蹴(シンメンシュウ)	中	
	ジャンプ遅出しⒶ	迅掃撃(ジンソウゲキ)	下	
	ジャンプ遅出しⒷ	潜翔撃(センショウゲキ)	中	
	ジャンプ遅出しⓀ	潜払蹴(センフッシュウ)	下	
8WAY RUN	→Ⓐ	纏糸振撃(テンシシンゲキ)	上上	
	→Ⓑ	巌衝撃(ガンショウゲキ)	中	
	→Ⓚ	潜身蹴(センシンシュウ)	下	スライディング
	→Ⓑ＋Ⓚ	戒越蹴(カイエツシュウ)	中中	

	コマンド	技名	攻撃判定	備考
8WAY RUN	↗(↘)ⒶⒶ	柳重刃(リュウジュウジン)	中・中	
	↗(↘)Ⓑ	巌衝撃(ガンショウゲキ)	中	
	↗(↘)ⓀⓀ	乱葉蹴(ランウシュウ)	中中・中	
	↗(↘)Ⓑ＋Ⓚ	戒越蹴(カイエツシュウ)	中中	
	↑(↓)ⒶⒶ	潜牙連座刃(センガレンザジン)	中・下	
	↑(↓)ⒶⒷ	孔式黒翼斬(クンシキコクヨクザン)	中・中	二段目Ⓖでキャンセル可
	↑(↓)Ⓑ	亢撃(コウゲキ)	中	
	↑(↓)Ⓚ	柳掃蹴(リュウソウシュウ)	下	
	↑(↓)ⓀⒶ	孔式飛廉刃(クンシキヒレンジン)	下上	
	↑(↓)Ⓑ＋Ⓚ	孔式烏翼斬(クンシキウヨクザン)	中	Ⓖでキャンセル可
	↖(↙)Ⓐ	刹掃撃(セッソウゲキ)	下	
	↖(↙)Ⓑ	転断撃(テンダンゲキ)	中	ホールド可
	↖(↙)Ⓚ	靂風蹴(レキフウシュウ)	中	
	↖(↙)Ⓑ＋Ⓚ	孔式烏翼斬(クンシキウヨクザン)	中	Ⓖでキャンセル可
	←ⒶⒶ	潜牙抱払刃(センガホウフツジン)	中・下	二段目ディレイ可
	←Ⓑ	地討戟(チトウゲキ)	下	
	←Ⓚ	靂風蹴(レキフウシュウ)	中	
	←Ⓑ＋Ⓑ	屈柄尖撃(クッヘイセンゲキ)	下	
投げ技	Ⓐ＋Ⓖ	跳転腿(チョウテンタイ)	投げ	Ⓐで投げぬけ可
	Ⓑ＋Ⓖ	柄首刈落(ヘイシュガイラク)	投げ	Ⓑで投げぬけ可
	左投げ	柄首乗突(ヘイシュジョウトツ)	投げ	投げ側と同じボタン(Ⓐ or Ⓑ)で投げぬけ可
	右投げ	腿首捲落(タイシュカンラク)	投げ	投げ側と同じボタン(Ⓐ or Ⓑ)で投げぬけ可
	後投げ	脱肩倒(ダッケントウ)	投げ	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)
壁ジャンプ	壁ジャンプ中Ⓐ	迅掃撃(ジンソウゲキ)	下	
	壁ジャンプ中Ⓑ	潜翔撃(センショウゲキ)	中	
	壁ジャンプ中Ⓚ	潜払蹴(センフッシュウ)	下	

基本システム
ストーリー
モンスターデータ
全部まとめて

攻略一挙スタート!!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™



お待ちかね『キャラバンハート』の攻略がついにスタート！ 第1回めとなる今回は始めるにあたってのアドバイスと1章、2章のストーリー攻略、転身の目安になるモンスターデータの3本立て！

GBアドバンス

タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	ジャンル	RPG
発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	1〜2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5980円		

システム攻略 旅のための役立ち情報 〜キャラバン行動のいろは〜

システムが大幅に変わった今作では、冒険序盤でとまどうことも多いはず。スムーズに冒険を進めるため、ここを読んでおこう！

Lesson1 移動 食料の消費を考えて行動しよう

フィールドを探索するのにどうしても必要なのが「食料」。食料の消費は意外と早く、歩く場所によってはあっという間になくなってしまう。歩く場所と消費の関係は一番下に示してあるとおりなので、地図士の能力で先の地形を確認し、残りの食料でどのくらい進めるかを確認しよう。食料が足りないと思ったときは無理せず町やキャンプへ戻ること。

↑りんごがあれば、どこでも回復ができる

↑町では1ゴールドで1の食料補給が可能

地図士の能力は必須!

「ちず」のコマンドでキャラバンの周りの地形や町の位置などが分かるので、必ず馬車に乗せておきたい。

小 食料消費の量 大

Lesson2 情報収集 「オーブ」の情報は特に重要

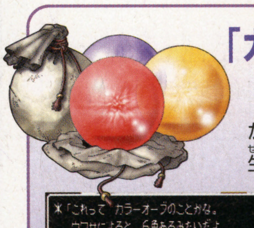
冒険では情報収集が欠かせないが、その中でも特に重要なのが「オーブ」に関するものだ。そして、そのオーブは「幻魔」と呼ばれる何者かによって守られている。会話の中でこの2つの単語が出たときは、必ず覚えておくようにしよう。

↑いっしょに旅をするルインにとっても、オーブは必要なアイテムなのだ

オーブを守るのは幻魔!

➡つまり、幻魔のところに行ければ、オーブを手に入れられるということ

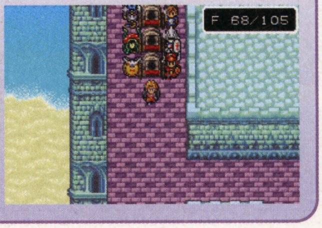
「カラーオーブ」と呼ばれるモノも



オーブのなかには、カラーオーブと呼ばれるモノがあり、これをどこかにある祭壇に供えれば、自動生成のダンジョンへ行くことができるぞ。

↑色の組み合わせで行き先が変化する

➡ダンジョンの中には、塔のようなところもあるのだ

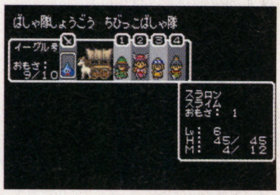


©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

Lesson3

仲間 能力を把握して編成

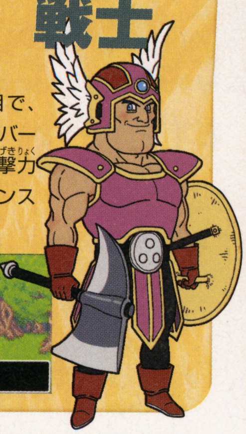
キャラバンの馬車には仲間が乗り込めるが、この組み合わせによって旅がうまくいくかどうかが決まると言っても過言ではない。ここでは序盤で仲間になる8つの職業の特徴を紹介するので、よく読んでうまく使いこなそう。



➡馬車に乗せられる重さも重要な要素。よく考えて編成しよう

戦士

ガードモンスターのサポート役として重宝



打撃攻撃がその役目で、攻撃の+αとしてのメンバーだ。最初はそれほど攻撃力もないので、ガードモンスターの成長に期待。

➡おのを使った通常攻撃がメイン

踊り子

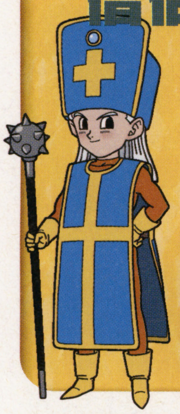
戦力に余裕があればサポート役に!!

踊りで敵の状態を不利にする。ただ、最初はその効果が発揮されないことも多いので、戦力に余裕があるときに使おう。

➡最初よく使うのがMPをうばうこの技

僧侶

呪文での回復ならアイテムも必要なし



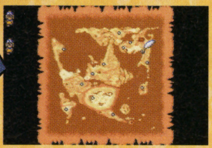
戦闘中にガードモンスターのHPが減ると回復してくれる。ゴールド節約のためにもタダで回復できるこの職業を連れていきたい。

➡MPは消費しないので何度も使える

地図士

初めての土地なら歩く前に地図を

戦闘でも活躍してくれるが、メインはフィールドでの地図確認。馬車に2人以上地図士が乗っていれば、世界地図も見られる。



➡町などの位置確認なら世界地図

商人

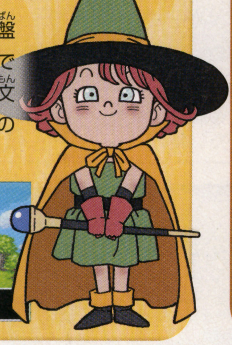
戦闘でのお金集めに格段の差が出る!

戦闘では「こぜに」を探してかなりのゴールドを集めてくれる。キャラバンでは道具屋を開いてくれるので、ぜひ仲間に加えたい。

➡2人以上馬車にいれば、金額もアップ

魔法使い

攻撃魔法の力は戦士のダメージより上!

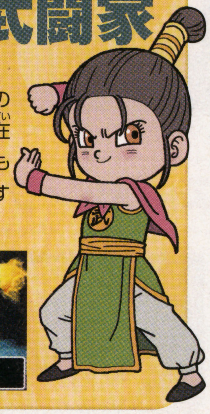


メラの呪文は冒険の序盤ではかなりの威力。特技で守備力を上げた敵でも呪文なら関係ないので、攻撃のメインとして使おう。

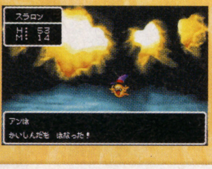
➡序盤は与えるダメージは戦士よりも上

武闘家

戦士の「重さ」より軽い会心の一撃の使い手



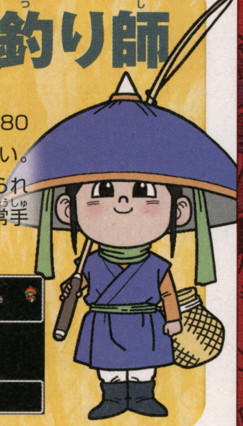
会心の一撃が出やすいので、戦闘では頼もしい存在となるだろう。戦士よりも軽いので、編成で使いやすいのもポイント。



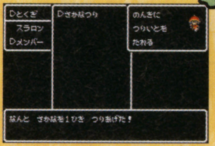
➡会心の一撃がでれば無敵!?

釣り師

魚さえ釣れれば食料はかなり安泰



釣り上げた魚で食料を80回復できるのがうれしい。ただいつでも釣り上げられるわけでないので、非常手段として使おう。



➡釣り上げた魚はいざというときに使う

Lesson4

突発イベント 突然のイベントに対応できる余裕を持とう

フィールドを歩いていると、突然イベントと遭遇することがあり、これにはりんごが手に入るなどのプラス系のものと、食料をうばわれてしまうなどの不利なものがある。不利な方は旅の予定を狂わす原因にもなりかねないので、食料を多めに持っていくなどの対処が必要。役立つ方ならそのまま恩恵を受けよう。

➡MPを回復してくれるイベント

役立つイベント

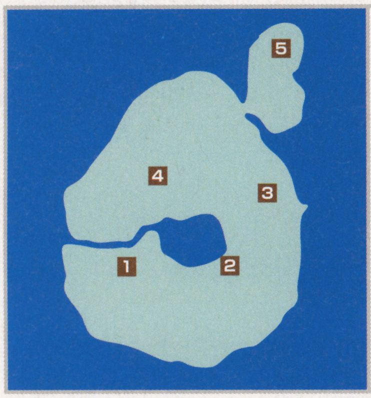
⬆プラス系の代表的なイベントで、りんごがいくつか手に入るのだ。ほかにも食料が手に入るイベントはあるのだろうか?

不利なイベント

⬆序盤に多く出会うのがこのイベント。食料が多いと10程度取られてしまうが、少ないときは見逃してもらえるのだ

ストーリー攻略① 第1章 少年の旅立ち ～デルコンダル地方～

シリーズのファンなら、どこかで見たような不思議な世界が今度の舞台。スタートは海に囲まれた小さな大陸、デルコンダル地方だ。



1 まよいの森 2 キャラバンのテント 3 町近くのテント 4 デルコンダルの町 5 旅立ちの洞くつ

おすすめルート

まよいの森
▼
キャラバンのテント
▼
町近くのテント
▼
デルコンダルの町
▼
旅立ちの洞くつ

この地方に登場するモンスター

こんぺいとうは守備力が高いので、長期戦を覚悟で戦おう。

せみもぐら		
HP	10	
EXP	2	
G	3	
落とすアイテム	?	
使うとくぎ	なし	

おおなめくじ		
HP	8	
EXP	2	
G	2	
落とすアイテム	りんご	
使うとくぎ	?	

ドラキー		
HP	8	
EXP	1	
G	1	
落とすアイテム	?	
使うとくぎ	なし	

こんぺいとう		
HP	12	
EXP	3	
G	3	
落とすアイテム	しょくりょう1、?（アイテム）	
使うとくぎ	なし	

おばけキャンドル		
HP	10	
EXP	3	
G	2	
落とすアイテム	?	
使うとくぎ	?	

1 謎の大陸でルインとの出会いが待つ! まよいの森

キーファの旅のスタートは、故郷であるグランエスタード城から。城でいたずらばかりしていたある日、キーファは自分の部屋で見たことのないような光の渦を見つける。そこから聞こえる子供が助けを呼ぶ声に導かれて渦に飛び込むと…そこは「まよいの森」だったのだ。ここで初の戦闘を体験するが、敵はそれほど強くないので安心だ。

↑ここはグランエスタード城のあるエスタード島

↑いたずらをしたキーファは部屋へ逃げ込む

↑渦を抜けた先は、まよいの森。キャラバンのメンバーに話しかけてリーダーになろう

➡リーダーになるのを承諾したら、いよいよモンスターとの戦いだ!

2 キャラバン施設の使い方を覚えよう ベースキャンプ

まよいの森を抜けたら、そこからベースキャンプへ行くことになる。ベースキャンプはこの先も冒険の拠点となる場所なので、どんな施設があってどんなことができるか、ひととおり訪れて確認しておこう。テントから外へ出発するときは、まずルインに話しかけることを覚えておくこと。

➡ギャバンは旅の途中、いろいろなアドバイスをくれるぞ

↑話しかけないと外へは出られないぞ

↑出発前には食料を補給しておこう

3 タダで補給ができるありがたい場所 町近くのテント

目的地であるデルコンダルの町の近くには、旅の商人がいるキャラバンのテントがある。ここではタダで食料を補給できるので、遠慮なく利用させてもらうといいぞ。

↑このあたりは山も多く、食料もそれなりに減っているはず。まだ余裕があると思っても寄っておこう

➡キャラバンの人たちはとても親切。厚意に甘え、あたりを探索する拠点として使わせてもらうことにしよう

※データは編集部独自の調査によるものです。

4 行き先に困ったら ここで情報集め デルコンダルの町（まち）

町での移動は、今までのシリーズと違いコマンドを選んで移動するものになっている。基本的に道具屋、教会、宿屋などの施設があり、そのほかに民家などもあることも。道具屋の横には必ず預かり所があることも覚えておくと、この先の旅で役立つこと間違いなしだ。

この町には旅のアドバイスをくれるルインの両親や、町長がいるのできちんと会って話を聞いておこう。そのほかの場所も協力してくれる人がいるので、くまなく回っておくといいぞ。

道具屋　商品リスト

●やくそう	8G
●どくけしそう	10G
●りんご	20G
●おおきなりんご	55G

⬅旅立ちの準備が整ったあと母親に話しかけると、いいものがもらえるぞ

⬅町長というだけあって、大事なことを知っている。必ず会いに行こう

⬆下にあるルインのコメントも見逃してはダメ。することがわからなくなったら、従ってみよう

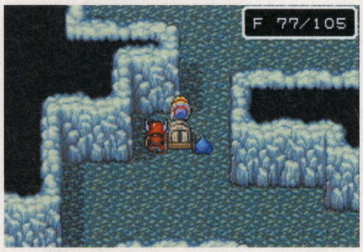
⬆酒場にはいろいろな人がいる。情報が集まる場所なので、全員に話しかけて情報を収集しよう

5 この先を抜けて 新たな地へ! 旅立ちの洞くつ

旅立ちの洞くつに入るには誰かの許可が必要だが、その人がいる場所は、デルコンダルの町の中。ここへ来る前に町の中をしっかりまわり、みんなに会っておこう。

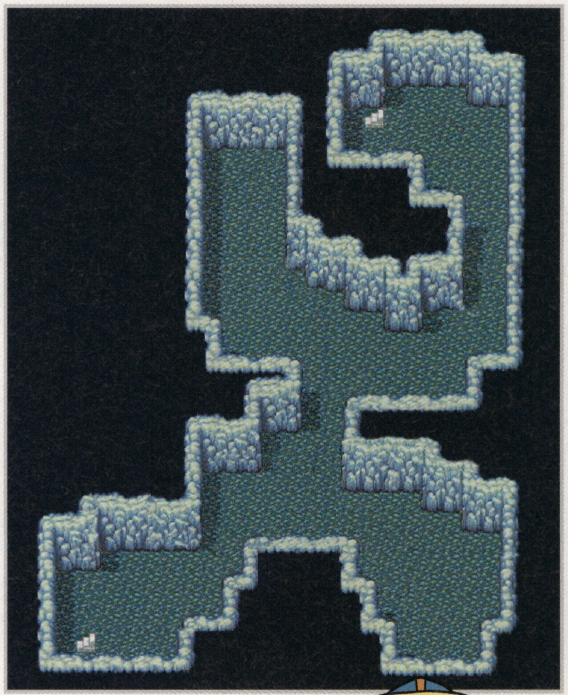
洞くつの中ではフィールドでは見られなかった「おばけキャンドル」が登場し、敵が複数のことも多い。広さ自体それほどでもないのですぐ抜けられるが、やくそうなどの準備はしておこう。

⬆一見、仲間になりそうなキャラだが…



⬆もちろんダンジョン内でも移動のための食料は必要。消費量は草原と同じだ

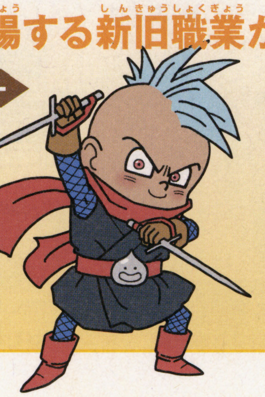
⬆おばけキャンドルは今までのモンスターよりちょっと手ごわい。気を抜かずに戦おう！



DQM耳より情報 この先登場する新旧職業が判明!

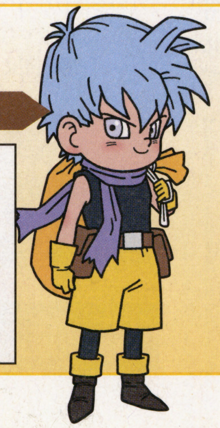
仲間にできるのはまだまだ先になるが、強力な力を持った職業を紹介するぞ。今までにも登場した盗賊、今回からの登場となるメタルハンター、そしてナゾの職業だ。

メタルハンター



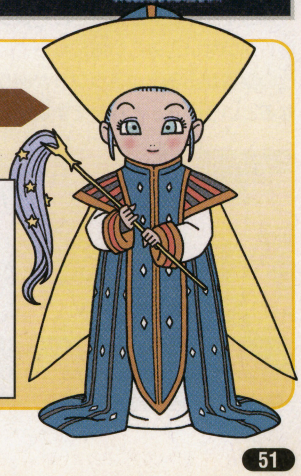
名前のとおり、メタル系スライムを追い続ける職業。最高ランクでは、メタル系スライムを引き寄せられるのだ

盗賊



モンスターから貴重なお宝をかすめ取る能力を持っている。旅の途中では、宝箱の中身を判別するぞ

???



職業の名前もわからないばかりか、その能力もまったく不明。転身をつかさどるフォズを超える能力を持つという

ストーリー攻略②

第2章　伝説を探して
～ローレシア地方～

デルコンダル地方を抜けた先はローレシア地方。かつてこの地方を広く治めていた城も、今は大きく様子が変わっている

1 旅立ちの洞くつ出口　2 ローファの町　3 ローレシア城　4 リリザの町　5 商人のテント　6 北東の船着き場　7 勇者の泉の洞くつ　8 老人の住む家　9 北西のほこら

おすすめルート

旅立ちの洞くつ出口
▼
ローファの町
▼
ローレシア城
▼
リリザの町
▼
商人のテント
▼
北東の船着き場
▼
勇者の泉の洞くつ
▼
老人の住む家
▼
北西のほこら

この地方に登場するモンスター

登場するモンスターの数は、デルコンダル地方の3倍にもなる。当然強さもランクアップしているので、十分な備えで挑もう。

ミノーン		
	HP	22
	EXP	5
	G	4
落とすアイテム	?	
使うとくぎ	?	

ホイミスライム		
	HP	14
	EXP	4
	G	6
落とすアイテム	やくそう	
使うとくぎ	ホイミ	

こんぺいとう		
	HP	12
	EXP	3
	G	3
落とすアイテム	しょくりょう1、?(アイテム)	
使うとくぎ	なし	

とげぼうず		
	HP	19
	EXP	4
	G	3
落とすアイテム	しょくりょう3	
使うとくぎ	?	

スライム		
	HP	8
	EXP	4
	G	2
落とすアイテム	りんご	
使うとくぎ	なし	

ももんじゃ		
	HP	18
	EXP	6
	G	3
落とすアイテム	キメラのつばさ　しょくりょう3	
使うとくぎ	なし	

はなもどき		
	HP	21
	EXP	6
	G	5
落とすアイテム	しょくりょう5	
使うとくぎ	ルカニ	

キラースコップ		
	HP	22
	EXP	6
	G	6
落とすアイテム	しょくりょう3、?(アイテム)	
使うとくぎ	ちからをためる	

パペットマン		
	HP	17
	EXP	5
	G	5
落とすアイテム	やくそう	
使うとくぎ	?	

かまいたち		
	HP	29
	EXP	8
	G	10
落とすアイテム	なし	
使うとくぎ	かまいたち	

バンパイアラット		
	HP	23
	EXP	4
	G	4
落とすアイテム	めざめのこな	
使うとくぎ	?	

サボテンボール		
	HP	19
	EXP	5
	G	3
落とすアイテム	どくけしそう　しょくりょう6	
使うとくぎ	なし	

つちわらし		
	HP	25
	EXP	6
	G	3
落とすアイテム	てんしのすず	
使うとくぎ	なし	

ドラドン		
	HP	34
	EXP	8
	G	6
落とすアイテム	しょくりょう7	
使うとくぎ	なし	

ゴースト		
	HP	24
	EXP	7
	G	5
落とすアイテム	なし	
使うとくぎ	?	

2 幻魔のウワサがささやかれる町　ローファの町

旅立ちの洞くつからしばらく北のほうへ進んでいくと、ローファの町に到着。ローファの町では幻魔に関わる情報が聞けるので、民家や店など、ひととおりの場所は回っておこう。ほかの場所で行ってからまたここに戻ってくることで聞ける情報もあるので、ちょくちょくここに寄ってみるのもいいだろう。

この地方で「おおきなりんご」が買えるのはここだけ。手持ちに余裕があれば買っておこう。

←ローファの宿屋にも占い師がいるぞ。宿屋の宿泊費は15ゴールドだ

道具屋　商品リスト

●やくそう	8G
●どくけしそう	10G
●りんご	20G
●おおきなりんご	55G

↓幻魔の話が出るということは、オーブの話も？　この人によく話を聞いてみよう

↑民家には料理の得意な女性が。料理について困ったことがあったら来てみよう

3 亡霊がさまよう変わったお城　ローレシア城

かつてはにぎやかだったローレシア城も、今は亡霊しかいないさみしい城になっている。ここには女性の幽霊が出るというウワサがあり、ルインも気になるというので、とりあえず探索してみるといいだろう。

このあたりからベースキャンプが移動できるようになっているはずなので、これからの行動の拠点はローレシア城周辺にしておくといいぞ。

←勇者のことは今は忘れ去られているというが、その力は…？

←ロトの力とは、ロトのオーブのことも意味しているのか？

4 豊富な情報を集めるならここ! リリザの町

リリザの町はローレシア城のはるか西にある町。ここに来るには砂漠を越えることになるが、砂漠は食料の消費が驚くほど多い。ここを目指すなら、まずそれなりの数のりんごなどを用意しておくことをおすすめする。リリザの町にはいろいろな場所を行き来している人が集まるので、数多くの物や場所の情報が聞けるぞ。

道具屋 商品リスト

●やくそう	20G
●めざめのこな	30G
●キメラのつばさ	50G
●りんご	20G

←ここから北東には船着き場があるという。かなり遠くになるので、食料もそれなりに用意してから向かおう。場所はP52の地図を確認のこと

←東の砂漠を通ってくることもできるが、上から回ってくるルートでも来られる。とりあえず話だけはきちんと聞いておこう

↑ここで売られているキメラのつばさを使えばベースキャンプまでひとっとびだ

←この町にはギャバンの知り合いという人もいる。町に来たときは寄っておこう

5 売られているアイテムは高価なものばかり 商人のテント

ここではほかの町では買えない珍しいアイテムがそろっているが、いずれもかなり高価。この中でもし欲しいものがあるなら、キャラバンの馬車に商人を乗せてみよう。商人は戦闘で「 こぜに」を集めてくれるので、すぐにお金が貯まるはずだ。

↑どうも同じ商人仲間とケンカして別れてしまったらしい。いなくなった商人をどこかで見つけられれば、パーティに参加してくれるかもしれない

←普通ではちょっと買えない金額のものばかりなので、あまりムリはしないように。買いたいなら商人の能力に頼ろう

6 珍しい品物が入ってくる大陸の果て 北東の船着き場

北東の船着き場はリリザの町から出発すると一番近いが、それでもたどり着くのはかなりの距離。十分準備をしてから向かうようにしよう。

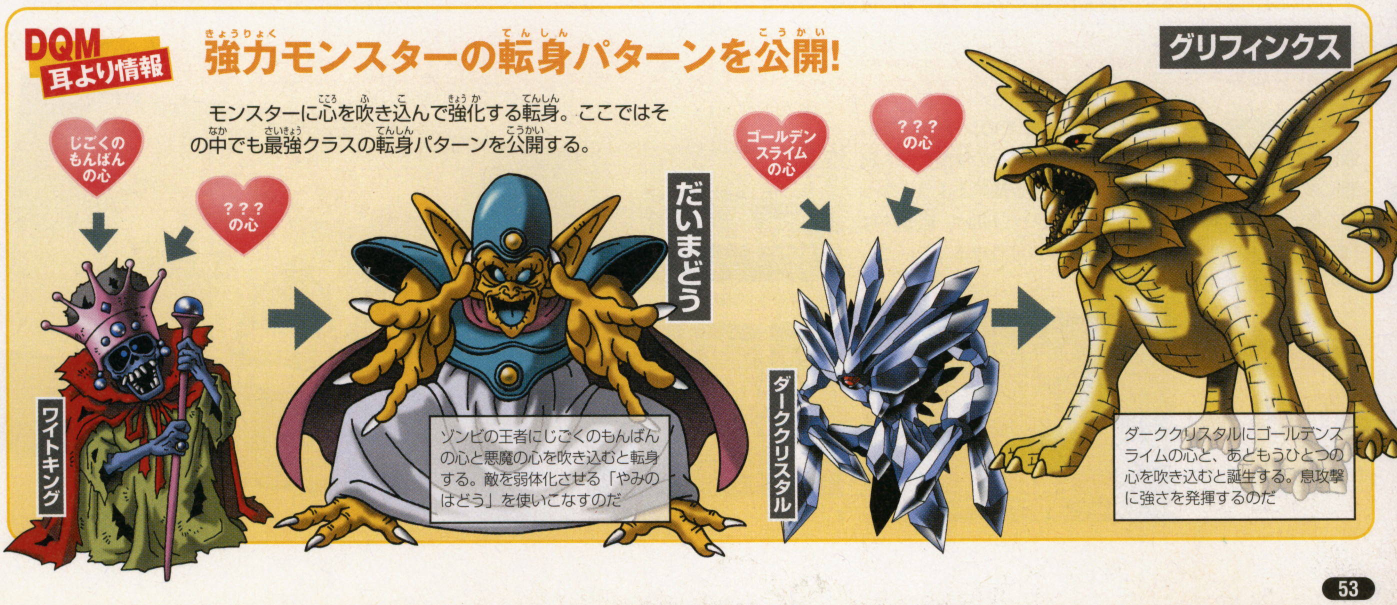
ここは珍しい品物が集まる場所なので、普通では手に入らないものが必要なときに来てみるといいだろう。

↑船着き場にはこんな人も。とりあえずすべての人に声をかけてみよう。中には思わぬことが待っているかも

←珍しいアイテムを手に入れるためには、珍しいものが必要になることも。いろいろな場所を回れば、それにふさわしいものがきっと見つかるはずだ

DQM耳より情報 強力モンスターの転身パターンを公開!

モンスターに心を吹き込んで強化する転身。ここではその中でも最強クラスの転身パターンを公開する。



ゾンビの王者にじごくのもんばんの心と悪魔の心を吹き込むと転身する。敵を弱体化させる「やみのはどう」を使いこなすのだ

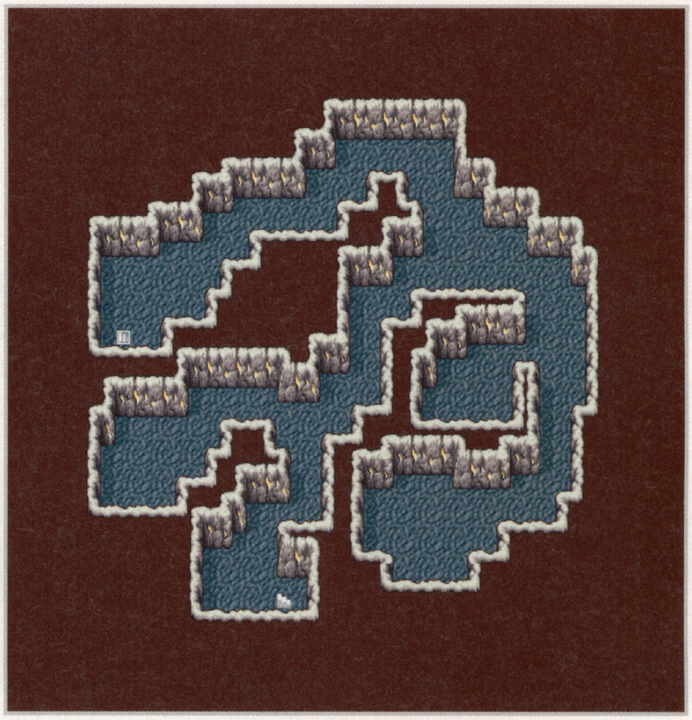
ダーククリスタルにゴールデンスライムの心と、あともうひとつの心を吹き込むと誕生する。息攻撃に強さを発揮するのだ

7 フィールドで見かけない強力モンスターが登場! 勇者の泉の洞くつ

勇者の泉の洞くつでは、フィールドで見かけないゴースト、ドラドン、つちわらしの3体が登場。いずれもHPが高く長期戦は必至なので、パーティのメンバーは魔法使いや戦士など、攻撃力が高い職業にしておこう。
洞くつ内はそれほど広くないので、食料はそれほど必要にはならないぞ。

↑入口は北東の船着き場へ行くときの通り道になる。だからといって、ついでで入ると痛い目を見ることになるかも

↑洞くつの奥には泉がある。『II』でもおなじみの場所だ



レベルを十分上げてから挑め!

➡出現するモンスターはかなりの強敵。できればこの地方で十分力をつけたあとに訪れたいポイントだ

8 料理に関することならここへ! 老人の住む家

ここに住んでいる老人は、料理を一人で楽しんでいるらしく、普段は取り合ってくれない。ただ、弟子もいたというその腕前は相当なものらしいので、料理のことで何か相談があるならここを訪れてみるといいだろう。
ちなみに弟子という人物も、この地方のどこかにいるぞ。

↑くるっとまわった細い地形の先にあるほこらに老人は住んでいる

↑料理のことに関しては、かなりの腕と知識を持っていそうなのがうかがえるセリフ

9 何かありそうな場所ではあるけど…? 北西のほこら

リリザの町から北西の方向にあるほこらがここなのだが、中には間違えてここに来てしまった戦士がいるだけ。ここに来る必要ができたときに来ればいいので、とりあえず位置だけはきちんと覚えておいたほうが良い。
ちなみに戦士の言っている勇者の泉の洞くつはもっと北東の方に進まないと見つからないぞ。

➡これといって何があるわけでもないようだが、気になる場所。時が経てば、どんなところか分かるかも

DQM耳より情報 キャラバンリーダーとしての実力を試せる通信対戦

GBA専用通信ケーブルを使えば、今までのシリーズ同様、通信対戦が楽しめるのだ。今回はキャラバンの仲間たちも戦闘に参加できるので、さらに幅広い戦略が取れるようになっている。ルールは何でもありの「フリーバトル」、標準的な「エニックスルール」、細かくルールが決定できる「ローカルルール」の3つから選べるぞ。

↑テント内での戦闘がスタート!

仲間の参加も可能!

➡相手がどんな仲間を選んだのかは、戦ってみるまでわからないのだ

↑スライムナイトの攻撃のほどは?

↑見事、キーファのパーティが勝利!

データ攻略

モンスターの覚える特技一覧
～C-Dランクモンスター編～

ここではモンスターが覚える特技を公開。覚えた特技は転身したあとも受け継がれるので、これを参考にモンスターを育てよう。

モンスターのランクについて

モンスターにはその強さなどによっていくつかのランクに分けられている。基本的にランクが高いほど強いモンスターになるぞ。今回は一番下から2つ分のCからDランクの紹介だ。

⬆どの特技を覚えているかで、戦い方も大きく変わってくる

動物系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
あばれうしどり	C	3	たいあたり　ちからをためる　とっこう
アルミラージ	C	2	ラリホー　ちからをためる　すてみ
いわとびあくま	D	2	バギ　メダパニ　さそうおどり
おばけヒトデ	D	3	てっぽうみず　どくこうげき　ふしぎなおどり
キラースコップ	D	2	たいあたり　すなけむり　ちからをためる
ぐんたいガニ	C	3	ちからをためる　たいぼうぎょ　スカラ
ジャイアントバット	C	4	かまいたち　マヌーサ　あまいいき
とつげきうお	D	3	てっぽうみず　とっこう　スカラ
ねこまどう	C	3	メラ　マヌーサ　まねまね
ベビーパンサー	D	2	かまいたち　ピオラ　ちからをためる
ベロゴン	C	4	ねむりこうげき　あまいいき　なめまわし
ももんじゃ	D	2	さそうおどり　ヒャド　ボミエ

魔獣系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
オーク	C	3	ザオラル　ルカニ　ちからをためる
キメラ	C	2	ホイミ　つめたいいき　ラリホー
つちわらし	D	2	ヒャド　マヌーサ　スカラ
とかげせんし	C	3	ルカニ　ちからをためる　バイキルト
ドラキー	D	1	キアリー　ラリホー　マホトラ
ドラゴン	C	3	ひのいき　メラ　いきをすいこむ
ドラゴンキッズ	D	2	ひのいき　あまいいき　うけながし
ドラゴンマッド	C	3	どくのいき　すてみ　メダパニダンス
ドラドン	D	3	メラ　さそうおどり　マホキテ
ドロル	D	2	ボミエ　トラマナ　ねむりこうげき
ビックアイ	C	3	ヒャド　つめたいいき　マジックバリア
リップス	D	2	なめまわし　まねまね　ルカニ

自然系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
おおなめくじ	D	2	なめまわし　うけながし　くちぶえ
おおみみず	D	2	ふしぎなおどり　トラマナ　メダパニダンス
オパビー	C	3	マホトラ　なめまわし　あまいいき
サボテンボール	D	2	マヒこうげき　すなけむり　ふしぎなおどり
せみもぐら	D	2	マホターン　キアラル　ザキ
ナスビナーラ	D	2	すなけむり　ギラ　さそうおどり
はなカワセミ	C	2	かまいたち　のろいのことば　おいかぜ
はなもどき	D	2	スカラ　メダパニダンス　なめまわし
マタンゴ	C	2	ねむりこうげき　あまいいき　どくのいき
マッドプラント	C	3	キアリク　ルカニ　ボミエ
マロンマン	C	2	ちからをためる　うけながし　ピオラ
ミノーン	C	3	スカラ　ちからをためる　やけつくいき

スライム系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
アクアスライム	D	2	てっぽうみず　キアリー　ピオラ
こんぺいとう	D	2	ボミエ　おどりふうじ　スカラ
スノーム	C	3	ヒャド　ラリホー　ザキ
スライム	D	1	ちからをためる　ルカニ　まねまね
スライムつむり	C	3	ヒャド　キアリク　スカラ
バブルスライム	D	2	マヌーサ　ぶきみなひかり　どくこうげき
ホイミスライム	C	3	ホイミ　ベホマラー　スカラ
マグマスライム	D	2	メラ　ルカニ　ギラ
メタルスライム	C	3	メラ　ヒャド　ザキ
リーファ	C	3	ラリホー　ホイミ　ふしぎなおどり

物質系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
おどるほうせき	C	4	ギラ　マホトーン　メダパニ
おばけキャンドル	D	2	メラ　ちからをためる　くちぶえ
つじぎりアックス	C	4	みがわり　マヒこうげき　やいばのぼうぎょ
トーテムキラー	D	3	バギ　メガンテ　たたかいのうた
とげぼうず	D	2	メガンテ　やいばのぼうぎょ　とっこう
とつげきこぞう	D	3	とっこう　ホイミ　ちからをためる
ドロヌーバ	C	3	まねまね　ちからをためる　ザオラル
パペットマン	D	2	ふしぎなおどり　みかわしきゃく　ハッスルダンス
ひとくいサーベル	C	3	マホトラ　バイキルト　うけながし
ファントムグラス	C	3	ひのいき　さそうおどり　のろいのことば
マドハンド	D	2	うけながし　おどりふうじ　ボミエ
ミミック	C	3	メラ　トラマナ　ザキ

悪魔系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
アニマルゾンビ	C	2	ルカニ　ボミエ　マホターン
くさったしたい	D	3	どくのいき　ぶきみなひかり　なめまわし
ゴースト	D	1	リレミト　トラマナ　マホトラ
しにがみ	D	2	のろいのことば　ぶきみなひかり　ザキ
シャドー	C	2	つめたいいき　ザキ　のろいのことば
しりょうのきし	C	3	ホイミ　キアラル　シャナク
ばけものしんぷ	C	3	バギ　キアリク　ザオラル
バンパイアラット	D	2	どくこうげき　ねむりこうげき　ザキ
ベビーサタン	D	2	メラ　ひのいき　つめたいいき
ボムボムボム	C	3	ザキ　メガザルダンス　ぶきみなひかり
マーマン	D	3	ザオラル　ルカニ　あまいいき
マミー	C	3	マヒこうげき　ねむりこうげき　マヌーサ

エレメント系

モンスター名	ランク	重さ	基本修得特技
かまいたち	D	2	バギ　ヒャド　かまいたち
ギズモ	D	1	ひのいき　つめたいいき　いきをすいこむ
キラーウェーブ	D	3	てっぽうみず　どくのいき　ふしぎなおどり
くものだいおう	C	4	バギ　フバーハ　ひかりのはどう
ブリザード	C	3	ルカニ　ヒャド　ザキ
フレイム	C	3	ひのいき　メラ　メダパニダンス

made in wario

メイド イン ワリオ

ゲームに出てくる昔のゲームを大紹介！

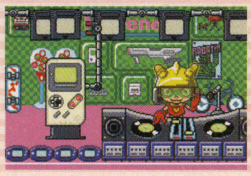
GBアドバンス

タイトル	メイド イン ワリオ	ジャンル	瞬間アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備　考	通信ケーブルは非対応
価　格	4800円		

ほんの一瞬で勝負が決まる、インスピレーションとぎすましアクション。今回は、ゲーム中に登場する、昔懐かしい任天堂ゲームのうんちくを語ってみよう。

9Voltのうれしはずかしニンテンドーカタログ！

ゲームに登場する、ナインボルトのステージでは、今では入手困難な、昔懐かしい任天堂製品が登場する。今回は、そんな昔の製品を知らない人のために、マメ知識満載のうんちくカタログをお届けします。右の年表と製品などを見比べて、当時の世相を想像してみてくださいませ。



⬆ニンテンドーの懐かしいゲームが大好きな小学生ナインボルト

⬆8方向レバーが斬新だったアーケードゲーム『シェリフ』

ハードあれこれ

ファミリーコンピュータ

➡一世を風靡した伝説の家庭用マシン。それまでは、ゲームに対するなじみが薄かっただけに、革命的だった

ヴァーチャルボーイ

⬅ゲームが飛び出す！ 立体的に表示されるゲーム画面で遊ぶことができる画期的なマシン

～年表で見る任天堂史～

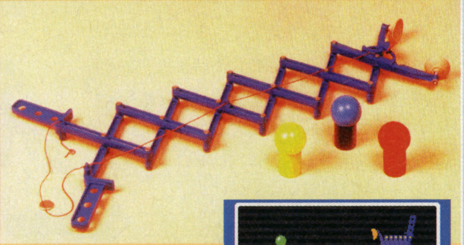
※赤で書かれた文字のゲームが『メイドインワリオ』に登場するゲーム

主な出来事	年代	発売された主な任天堂製品
山内溥(現取締役相談役)が、若干22歳で任天堂社長に就任	1949	
ビートルズが来日。電子レンジが大ヒット	1966	ウルトラハンド発売
「りかちゃん」のテレホンサービス始まる	1967	
三億円強奪事件	1968	ウルトラマシン発売
アポロ11号、月に降り立つ	1969	愛情計測器（!?）　ラブテスター発売
大阪で万国博覧会	1970	電子楽器　エレコンガ発売
パンダのランラン、カンカン人気の上野動物園	1971	
浅間山荘事件。世界初TV用ゲーム機「オデッセイ」発売	1972	安価なラジコンカー　レフティRX発売
オイルショックでトイレットペーパー大騒ぎ。イチロー生まれる	1973	アミューズメント大型筐体　レーザークレー
長嶋茂雄現役引退	1974	実写の射撃ゲーム　ワイルドガンマン稼動
エリザベス女王来日	1975	
ロッキード事件勃発	1976	光線銃カスタム ガンマン発売
王貞治、世界新の756号。安室奈美恵生まれる	1977	家庭用玩具　ダッグハント発売
インベーダーゲーム若者に大人気。浜崎あゆみ生まれる	1978	レーシング112発売
ウォークマンが大流行 「ダブルカセット」のラジカセが大ヒット	1979	チリトリー発売 シェリフ稼動開始
山口百恵が寿引退	1980	ゲーム＆ウオッチシリーズ発売開始
黒柳徹子「窓際のトットちゃん」大ヒット 宮本茂さん制作の「ドンキーコング」も大ヒット	1981	ゲーム&ウォッチ　ヘルメット発売 ドンキーコング（アーケード版）稼動開始
東北新幹線開通。「E.T」の大ヒット	1982	
「おしん」が大ブーム。宇多田ヒカルが生まれる	1983	ファミリーコンピュータ発売(7.15)
グリコ・森永事件。ロサンゼルス五輪開幕、カール・ルイスブーム 一万円札が聖徳太子から福沢諭吉へ 「ロードランナー」がファミコン初のミリオンセラーになる 「ゼビウス」発売でファミコンブームに アーケード版の『マリオブラザース』が稼動	1984	ワイルドガンマン発売(2.18) ダックハント発売(4.21) ホーガンズアレイ発売(6.12) ファミリーベーシック発売(6.21) アーバンチャンピオン発売(11.14)
初の専門雑誌「ファミリーコンピュータMagaine」創刊 高橋名人が「スターフォース」でカリスマとなる 日航ジャンボ機が墜落。生存者4名の大惨事に 阪神タイガースが日本一に輝く ソニーの8ミリビデオが大ヒット	1985	バルーンファイト発売(1.22) アイスクライマー発売(1.30) ファミリーベーシックV3発売(2.21) ファミリーコンピュータ　ロボット発売(7.26) スーパーマリオブラザーズ発売(9.13)
ファミコンがアメリカへ進出。アメリカでの名称は「NES」 三原山が200年ぶりに大噴火 「ドラゴンクエスト」発売 おニャン子クラブが人気	1986	ディスクシステム発売(2.21) ゼルダの伝説発売(2.21) ツインファミコン発売(7.1) メトロイド発売(8.6)
国鉄、JRとして民営化スタート 「ファイナルファンタジー」「ドラゴンクエストⅡ」発売	1987	
東京ドームがオープン。ソウルオリンピック開幕 「ドラゴンクエストⅢ」に長蛇の列、社会現象に	1988	
「MOTHER」発売。「テトリス」でゲームボーイ旋風が起こる 昭和から平成へ。消費税3%でスタート	1989	ファミコンタイトラー発売(2.21) ゲームボーイ発売(4.21)
オグリキャップ人気で競馬ブーム。東ドイツと西ドイツが統一 「ファイアーエムブレム」、ファミコンで発売 「ドラゴンクエストⅣ」「ファイナルファンタジーⅢ」大ヒット	1990	ドクターマリオ発売(7.27) スーパーファミコン発売(11.21) F-ZERO発売(11.21)
「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」発売。湾岸戦争勃発	1991	
「星のカービィ」がGBで発売。バルセロナ五輪開幕	1992	マリオペイント発売(7.14)
Jリーグ開幕。W杯、ドーハの悲劇で敗退 「スターフォックス」が3D機能を強化するチップを搭載して登場	1993	レーザーブレーダー発売(スーパースコープ)(6.21) ニューファミコン発売(12.1)
プレイステーション、セガサターンなどの次世代ゲーム機が登場 松本サリン事件勃発。貴乃花横綱へ昇進	1994	スーパーゲームボーイ発売(10.21) ゲームボーイブロス発売(11.21)
阪神大震災、死者6432名の大惨事となる オウム真理教、地下鉄サリン事件勃発	1995	バーチャルボーイ発売(7.21) マリオクラッシュ発売(9.28)
平成の棋士羽生さんが7冠王になる プリント倶楽部(プリクラ)が大流行	1996	ニンテンドウ64発売(6.23)
サッカー悲願のW杯出場を決める 数々の名作を生みだした横井軍平さん、交通事故で死去(享年56歳)	1997	
「タイタニック」の大ヒット	1998	
茨城・東海村放射能パニック。たれぱんだブーム	1999	64DD発売(12.17)
岩田聡さん、任天堂の取締役経営企画室長に就任 同時に、宮本茂さん、竹田玄洋さんも役員に シドニーオリンピック開幕	2000	
日本初の狂牛病感染乳牛が千葉から発見される 「千と千尋の神隠し」が「タイタニック」を興行収入で上回る	2001	ゲームボーイアドバンス発売(3.21) ニンテンドーゲームキューブ発売(9.14)
山内溥さんが取締役相談役に退き、岩田聡さんが社長に就任 日韓共催W杯開幕	2002	
ファミコン生誕20周年 ニンドリ100号突破（予定） イラク戦争勃発	2003	ゲームボーイアドバンスSP発売(2.14) メイドインワリオ発売(3.21) ゲームボーイプレーヤー発売(3.21)

©2003 Nintendo

アイディア玩具の先駆け『ウルトラハンド』

「じゃばら」のようなアームが、手元の操作でビヨーンと伸びるおもちゃ。当時任天堂社員だった、故・横井軍平さんが遊びで作ったものを、山内社長（当時）が目にとめて製品化された。単純なおもちゃだが、子供達は夢中で遊んだのだ。



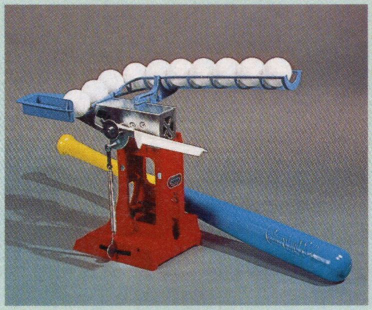
↑『メイドインワリオ』のゲームに登場するプチゲームと同じように3色の球が付属している

➡『メイドインワリオ』のプチゲーム画面。なんとも単純な…

TVCMも大ヒット『ウルトラマシン』

ポコポコとピンポン玉をとばす家庭用バッティングマシン。CMの力もあって大ヒットした。

↑ゲーム内では、ボスとして登場！ さすがに歴史が古いだけのことはある



↑カーブなどの変化球も投げることができたのだ

胸を狙って銃を撃つ『カスタムガンマン』

当時、ボーリング場の跡地などを利用して作られた、光線銃のアミューズメント施設が流行っていた。そこで発売されたのが、家庭で楽しめる光線銃シリーズ。ガンマン以外にもいろいろな種類があった。

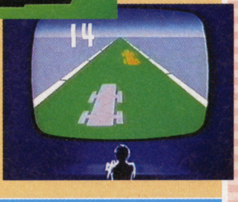
↑➡胸の光るところを撃つと、人形が倒れる。そして自動的に元にもどるという昨日もそなわっている

112種類のゲームが遊べる『レーシング112』

家庭のテレビをモニターとして遊べる「テレビゲーム」。それまでは、このような玩具がなかったために非常に新鮮だった。112通りの遊び方ができ、しかも2人対戦も可能な優れもの。

⬅当時のCMテロップから。何か時代を感じさせる色使いとロゴである

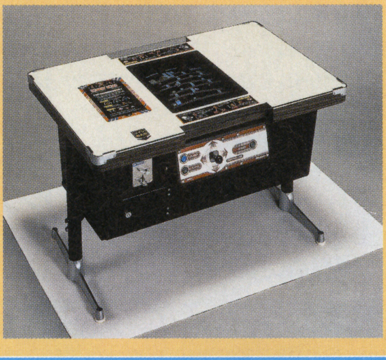
⬅2人でプレイするためのコントローラ。コンパクトすぎて、もはやハンドルじゃないような気も



➡とても大きいモニターに映っているけど、今見るとどこか寂しい

アーケードで大人気！『シェリフ』＆『ドンキーコング』

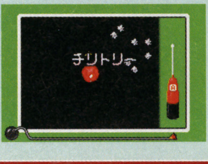
まだまだゲームセンターが少なかった時代。アーケードゲームの主な遊び場は喫茶店だった。傍らに100円玉を積み上げ、コーヒーを飲む。が、ズバ抜けたデキの『ドンキーコング』の登場で、ゲームセンターが急速に増えていった。



➡宮本茂さんの代表作の1つ。この大ヒットがあって、後にファミリーコンピュータに移植されることになる

リモコン式掃除機『チリトリー』

ラジコンで動く小型の掃除機。手元のリモコンで、小さなゴミを吸い取っていく。あくまで玩具として開発され、当時のCMでは、「チリトレチリトレチリトリー」というキャッチコピーが使われていた。



➡ゲーム内ではゴミを吸い込むプチゲームに2人対戦としても登場する

↑レトロブームの現在、大ヒットしそうな気がする

世界初の液晶型携帯ゲーム機『ゲーム＆ウォッチ』

当時は「LSIゲーム」と言われる、大振りな携帯ゲーム機が人気を集めていた。そんな中、表示能力が圧倒的に優れていて、しかも小型のゲーム＆ウォッチは、常に品薄状態になるほどの人気だった。

↑ゲームをしない時はデジタルウォッチに

↑後発の2つの画面を使ったマルチタイプ

うんちくコラム 1 おもちゃ会社の任天堂

すっかりゲーム会社として馴染んでるが、任天堂はトランプや花札から始まり数々のヒットを生み出してきた。今でも、花札とトランプ業界で大きなシェアを誇っているのだ。

⬅ルーレットを回して出た位置に体の部分をつける、『ツイスターゲーム』も任天堂の商品だ

↑昔売られていた、任天堂の『ヤングメントランプ』。ネーミングがとても昔風だ。いまでも任天堂製のプラスティックトランプと花札は、品質の良さから人気が高い

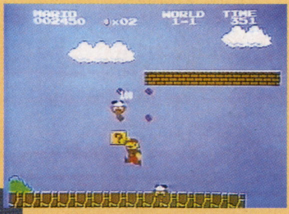
一世風靡したファミリーコンピュータ

『アーバンチャンピオン』『バルーンファイト』『スーパーマリオブラザーズ』『アイスクライマー』

ゲーム機本体に内蔵されたゲームではなく、ゲームカセットを差し替えればいろんなゲームが遊べるようになったという画期的なマシン。他のゲーム機がかすんで見えるほど、全世界に広まった。

↑同時発売の『ドンキーコング』にはファミコンでは初めてマリオが登場した

↑ボタン1つでTVとゲームを切り替えられることも売りだったことが、TVCMからわかる



↑世紀の大ヒットソフト『スーパーマリオブラザーズ』

↑『アーバンチャンピオン』のソフトと説明書

↑ファミコンのCMは数多く放映された

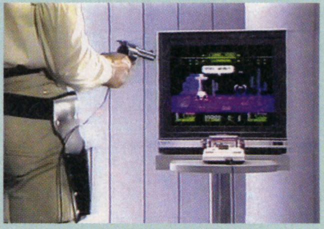
ファミコンにも移植の光線銃

『ダックハント』『ホーガンズアレ』『ワイルドガンマン』

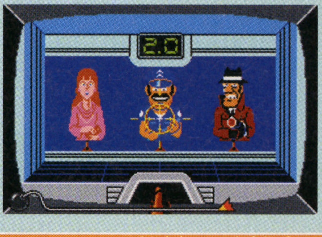
アーケードマシンとして、アミューズメント施設で稼動していた光線銃シリーズが、お手軽に家庭でも遊べるようになった。ガンベルトがセットされていたのだが、ガンベルトを装着するのは、だいたい最初だけだったようだ。

➡ファミコンの前方についている拡張端子に銃をとりつけて遊ぶのだ

⬅『ダックハント』は1人が銃で撃ち、もう1人が鳥を操作して逃げるといった2人同時プレイをすることも可能だったのだ



↑この『ワイルドガンマン』のみ、ソフト、光線銃、ガンベルトの3点セットになったものが販売されており、他2本はソフト単体の販売だった



⬅『メイドインワリオ』は光線銃に対応している…わけがない。でも、画面手前に銃口が見えるので、なかなかそれっぽいのだ

簡単なゲームも作れた「ファミリーベーシック」

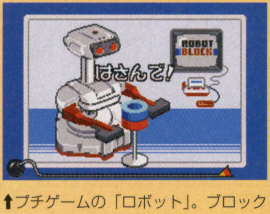
ファミコンは様々な周辺機器を接続できるマシンでもあった。キーボード型のファミリーベーシックでは、プログラムの勉強もできたのだ。

➡このデータレコーダを使えば、プログラムとグラフィックデータをセーブできた

↑プログラムを強化した「V3」も発売された

ワイヤレスロボットが動く『ファミコンロボット』

画面から発する光を関知して、ワイヤレスで動く。①ものをつかみ、はなす。②ものを持ち上げ、降ろす。③ものを左右へ運ぶ。大した動きができるわけではないが、なんだかものすごいことのように思えたのだ。



↑プチゲームの「ロボット」。ブロックを挟むしぐさは右の写真そのもの

⬅光線銃シリーズを応用した技術で、光を受信し動く。外部アダプターなどもなく、電池で動いた

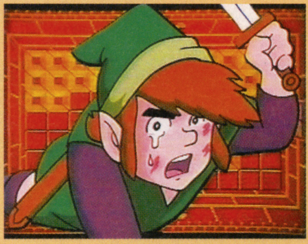
名作も登場 ディスクシステム

『ゼルダの伝説』『メトロイド』

磁気ディスクでゲームが遊べる周辺機器。ゲームショップの書き換えマシンで、ゲームを書き換えることができるのだが、元のゲームが消えてしまうのが難点。CMには所ジョージが起用され、「やればやるほどディスクシステム」というキャッチコピーだった。現在販売は終了しているが、任天堂に送れば有償で書き換えをしてくれるぞ。

↑前編、後編など2つに分けたゲームも登場

⬅書き換えマシン。当時、500円で他のゲームに書き換え可能



⬅名作も登場。初代『ゼルダの伝説』のCM。当時のリンクはこんな感じです

➡初代『メトロイド』のCM。なにか特撮もののヒーローみたい

携帯ゲーム機の決定版『ゲームボーイ』

今みるとかなり巨大な携帯ゲーム機（単3電池4本使用。モノクロ）だが、当時としては小型だった。はじめの売れ行きは伸びなかったが、パズルゲームの名作『テトリス』のヒットから、爆発的に広まっていった。

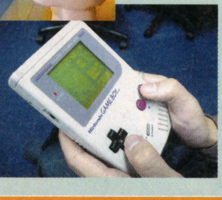
⬆キャッチコピーはハンディゲームマシン

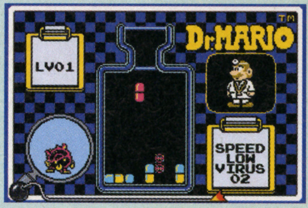
⬅携帯ゲーム機でソフトの入れ替えが可能というのは革命的だった

面白いCMでブレイク『ドクターマリオ』

『テトリス』型のパズルゲームだが、ワケ分からないTVCMが印象に残った。ゲーム音楽、対戦システムも良くできており、評価されている。

⬇ファミコンとゲームボーイで同時発売されたのだ





⬅プチゲームのドクターマリオは、ファミコン版。マリオのお医者さんがグッド

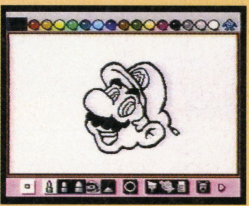
爆発的大ヒット スーパーファミコン『F-ZERO』

ファミコンからスーパーファミコンへ。当時の家庭用次世代機である。ハードと同時に発売されたのは『F-ZERO』『スーパーマリオワールド』『パイロットウイングス』の3作品。

⬅⬆発売当初、品切れ状態が続出したスーパーファミコンと、同時に発売された『F-ZERO』のソフト

専用マウスが付いた『マリオペイント』

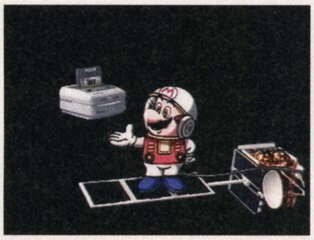
ファミコンにマウスを接続して遊ぶ。「はえたたき」は、中に入っていたミニゲームで、マウスを操作して画面のハエを叩くというもの。


➡当時、マリオペイントを使ったコンテストなどもあった

⬆マウスを使って絵を描いたり、作曲したりできる。当時はアニメを使ったCMが多く見られた

うんちくコラム② まだまだある周辺機器

ファミコン、スーパーファミコンの周辺機器は紹介した以外にもたくさん出ていて、その多くがハードの下に置くものだった。その流れは、のちに64DDやゲームボーイプレーヤーにまで受け継がれている。



⬅スーパーファミコンで、早くも通信対戦を可能にした『X-BAND』

⬅通信衛星を利用して、さまざまなゲームや番組を提供した『サテラビュー』。現在、大人気の「浜崎あゆみ」なども出演していたのだ

『スーパースコープ』で登場『レーザーブレーダー』

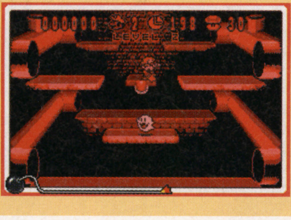
光線銃ではなく、肩に背負う光線バズーカ。その大きさからか、対応ソフトも数本にとどまった。

➡この体勢でプレイした人はどのくらいいるのかな

⬆映画「スーパーマリオ」で使用されていたバズーカそのままの大迫力が一時期、話題に

『マリオクラッシュ』は3D専用機VBで登場

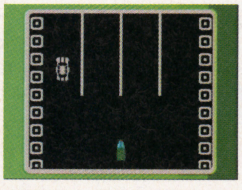
飛び出るゲーム機ヴァーチャルボーイ。画期的で衝撃的なのだが、画面は赤と黒だけ、プレイヤー以外にゲーム画面が見えない、という難点があった


➡プチゲームの「マリオクラッシュ」。VBではないので立体にはならないが…

⬅編集部には、店頭デモ用の特殊なバーチャルボーイがある。1日1時間のプレイで視力がアップするという不思議な検証結果もある

うんちくコラム③『メイドインワリオ』の原型

『メイドインワリオ』のディレクターは、任天堂開発第一部部長の松岡洋史氏。実は彼が手がけた作品、64DDの『ポリゴンスタジオ』には、「サウンドボンバー」なるミニゲームが入っている。これこそが瞬間を楽しむアクションゲーム『メイドインワリオ』原型なのだ。サウンドボンバーの詳しい解説は、150ページの「GBA」を見て欲しい。


⬅これがサウンドボンバーのゲーム画面。ね、そっくりでしょう

⬅64の周辺機器で、ディスクカートリッジ方式の64DD本体

THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説

神々のトライフォース&4つの剣

2つの冒険がリンクするシステムをついに徹底解明！お待たせ最終攻略！

せっかく1本のソフトに2つの冒険が入っているのだから、どちらも楽しんでいるだろうか？　今回は2つの冒険を進めたことでプレイできるようになる、秘密のリンクシステムを紹介するぞ。驚きながらゴー！

GBアドバンス			
タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

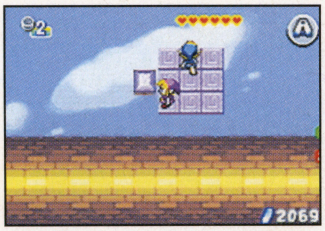
Part 1 『4つの剣』最終ステージ&最終ボス攻略！

最終ステージ「風の宮殿」が現れた！

「帰らずの森」、「岩山のほらあな」、「デスマウンテン」の各ステージで1000ルピー以上ゲットしてボスを倒そう。大妖精から3つのカギをもらったら、ステージセレクト画面に最終ステージ風の宮殿が現れるぞ。

ほかのステージ同様、2つのランダムマップをクリアするとボス戦だ！

↑一緒に冒険する勇者全員が大妖精のカギを持っていないと、風の宮殿は現れないのだ


↑床に穴が空いていることが多い。足場が途切れている場所では、リフトで移動することも

↑巨大扇風機の正面にいると、風の方向に飛ばされてしまう。風を避けて進もう

風の宮殿ボス　グフー

バクダンを投げ込んで、竜巻の勢いを弱めていこう。本体が地面に落ちたら剣で斬ろう。次の段階で花びらが出たときは同じ色のプレイヤーが斬り、色つきの玉が飛んできたら同じ色の人が剣ではね返そう。これをくり返せば倒すことができる。

↑グフーの電撃はカベに当たると反射する。バクダンでカベを壊してしまおう

↑花びらの色が見えるのはほんの一瞬だ。2色の花は2人で斬ればいい

Part 2 さらに上のレベルでのクリアに挑戦！

3周めの風の宮殿には全ボスが登場！

風の宮殿をクリアすると、ひとまずエンディングを見ることができる。けど、実はこれで終わりではない。1回めのエンディングを見た後、2周め、3周めに挑戦できるのだ（下図参照）。

2周めは3000ルピー、3周めは5000ルピー以上ゲットして各ステージをクリアしなければならない。基本的に各ステージは2つのランダムマップとボス戦で構成されているけど、3周めの風の宮殿は12マップの長丁場だ。全ボスが再登場するぞ！

↑風の宮殿に入ると、このような画面になる。全員が勇者のカギを持っていれば中央へゴー！

↑2周め、あるいは3周めでないと出現しないマップもあるようだ。つまりいつも新たな冒険！

1周め（銀のカギレベル）
- 帰らずの森
- 岩山のほらあな
- デスマウンテン
- 各ステージで1000ルピー以上集めて大妖精のカギをゲットする。
- 風の宮殿
- エンディング1

2周め（金のカギレベル）
- 帰らずの森
- 岩山のほらあな
- デスマウンテン
- 各ステージで3000ルピー以上集めて大妖精のカギをゲットする。
- 風の宮殿
- エンディング2

3周め（勇者のカギレベル）
- 帰らずの森
- 岩山のほらあな
- デスマウンテン
- 各ステージで5000ルピー以上集めて大妖精のカギをゲットする。
- 風の宮殿
- エンディング3

©2002,2003 Nintendo

Part3 『神々のトライフォース』に大回転斬りがあった!

Q作のなぞなぞにチャレンジしよう

移動しながら何度も回転する秘密の必殺技、大回転斬りを覚えることができる。まずは『4つの剣』で勇者のメダルを10枚以上集めよう。『神々』で、木こりのQ作が出すなぞなぞに挑戦できるようになる。なぞなぞの答えを虫とりアミでゲットして、Q作に見せよう。10問すべて解くと、大回転斬りをマスターできるぞ。

⬆『4つの剣』でメダルをゲットするには、とにかく仲間よりたくさんのルピーを集めることだ

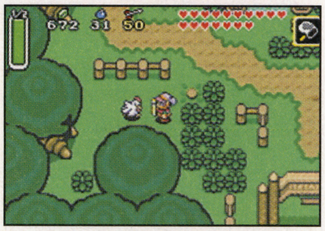
⬆まよいの森の東側入口に、木こりの家がある。ペガサスの靴ゲット後に訪ねよう

⬆何問か正解するたびに、リンクの家に像が置かれる。役に立たないけど、うれしい!

なぞなぞのこたえをすべて教えます!

1 ニワトリ

「コケッココケッコ」といえば、ニワトリの鳴き声だ。木こりの家から距離が近い、カカリコ村やその北の占い屋そばで捕まえるといい。



2 ピース

「水辺でハサミ」というのは、カニのピースのことだ。ハイラル湖周辺や、ゾーラの滝前にいるので、虫とりアミで捕まえよう。

3 20ルピー

「赤くてキラキラ」しているものは、20ルピーだ。宝箱から出たものを虫とりアミで取るのは無理。敵を倒して出すほか、光る岩を何度も剣で斬ると出てくるぞ。

4 サカナ

草原のほこらでスイッチを引いて水門を開き、たまっていた水を流そう。外に出ると地面にサカナが跳ねているので、捕まえよう。

5 オクタバルーン

オクタバルーンは、ハイリア湖の南にいる風船のような敵だ。剣で斬ると破裂するので、小さくなったところを虫とりアミで捕まえよう。

6 スライム

木こりの家の南に、草をかぶった敵がいる。こいつに魔法の粉をかけると、スライムに変わるぞ。まよいの森でキノコを拾い、魔法屋で魔法の粉を作ってもらおう。

7 リス

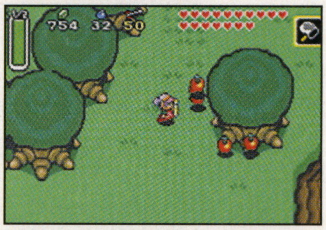
「木の実をカリカリ」するのは、リスのことだ。まよいの森のマスターソードがある場所にリスが出てくる。捕まえるのに失敗したら、画面を切り替えればまた出てくるので大丈夫。

8 にせマスターソード

まよいの森にたくさん刺さっている、マスターソードのニセモノに虫とりアミを使おう。ニセモノなので、3つのペンダントを集めなくても取ることができる。

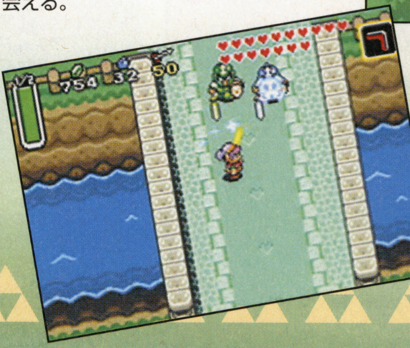
9 リンゴ

木に体当たりしないとリンゴは出てこない。東の神殿をクリアして、長老サハスラーラからペガサスの靴をゲットしよう。



10 ノモス

斬るとしびれるバズブロブに、魔法の粉をかけよう。メガネをかけたノモスに変身する。バズブロブは、木こりの家の西から迷いの森に入るとすぐに会える。

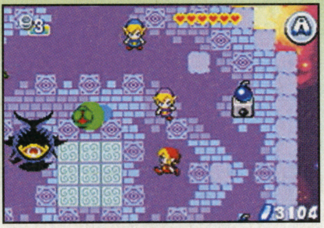


連続で回転斬りが可能に!

Part4 闇のピラミッドにある4つの剣の神殿を攻略！

2つの冒険でボスを倒せ！

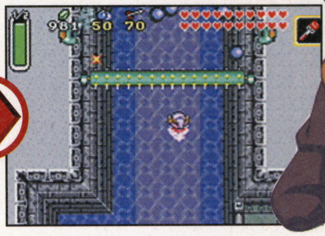
闇の世界のピラミッドにある4つの剣の神殿には、『神々』でガノンを、『4つの剣』でグフーを倒していると入ることができる（グフーは銀のカギレベルでOKだ）。4つの剣の神殿をクリアすると、真のエンディングを見ることができるぞ！

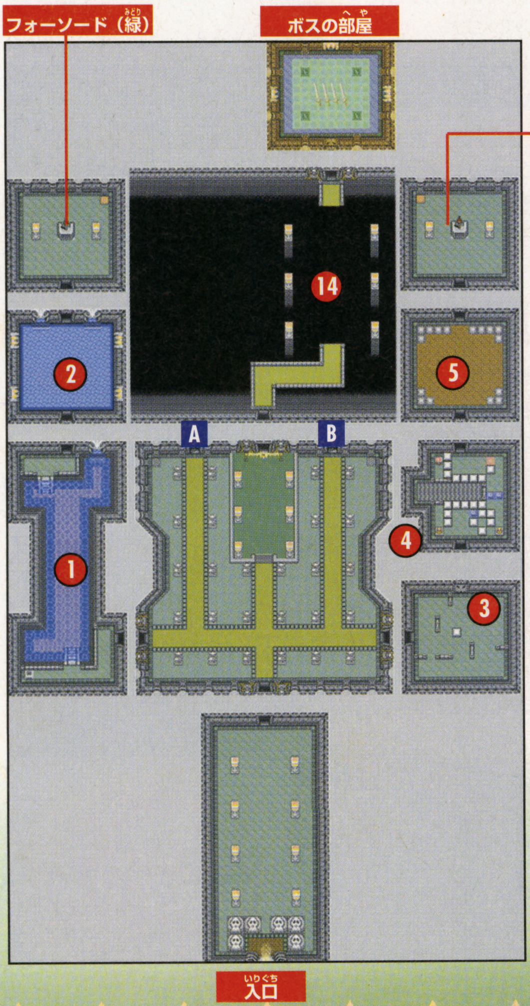


⬆条件を満たしていないと、奥へ進むことができない。キツネにルピーを払うだけ損だ

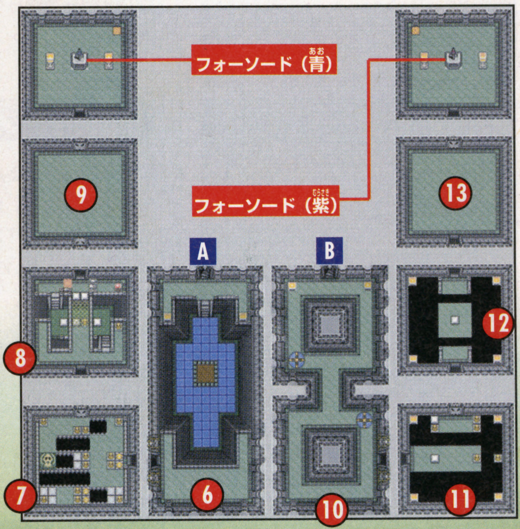
❶ トーチを灯して水流を弱めよう

水路は流れが速く、泳いで進もうとしても押し流されてしまう。カンテラでトーチを灯すと水流が遅くなるので、火が消える前に向こう岸へ渡ろう。左のカベにくっついて泳ぐと、向こう岸に上がりやすい。鉄球やローラーは、水にもぐって回避しよう。





各部屋にいるボスを倒すと、フォーソードが手に入る。4本集めると、中央の広間にある結界を破ることができ、ダークリンクと対決できる



❷ 過去ボス戦・ワート

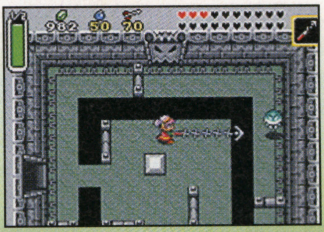
水のほこらのボス、ワートがパワーアップして登場する。まとっているバリをフックショットで引き寄せ、電気に気をつけて全部倒そう。本体だけになると、猛スピードで突進してくる。降ってきた直後に回転斬りだ！

⬆普通のバリとは違って、フックショットで倒せないかわりに引き寄せることができるぞ

⬆バリを全部倒すと、本体が体当たりしてくる。同時に水玉が部屋を飛び回るので注意

❸ 敵を全滅させろ

敵を全滅させると、北の扉が開く。床に穴が空くので、扉の近くからフックショットなどを使って敵を倒そう。敵を倒せなくなったり、扉に入れなくなってしまったときは、部屋に入り直せば床が復活する。



⬆扉の近くにいないと床がくずれて通れなくなる。敵が動くのを待ち、フックショットでねらえ！

4 ソマリアブロックからビームを出せ

クリスタルスイッチにブーメランを投げ、青ブロックを下げよう。部屋の右側から、ベルトコンベアにソマリアブロックを投げ、ビームでスイッチを作動させよう。黄色ブロックが下がって⑤の部屋に進める。

↑ソマリアブロックがスイッチの真下に来たら、Aボタンを押そう。ビームがヒットする

5 過去ボス戦・ジークロック

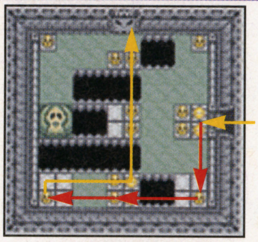
闇の神殿のボス、ジークロックとの再戦だ。仮面をバクダンかハンマーで破壊しよう。何度か剣で斬っていると、仮面が復活する。もう一度仮面を壊し、大きな目をねらって弓を撃とう。ときどき出てくるヒップループを倒すと、アイテムを補給できる。

6 闇の中の戦い

まずカンテラで左右のトーチに火を灯し、部屋を明るくしてから下段に降りよう。氷の床にいる敵を全滅させると南に階段が現れる。

7 星形スイッチの部屋

星形スイッチを踏むたびに、床に空いた穴の位置が入れ替わる。黄色い矢印にそって進み、赤い矢印のところでフックショットを使おう。左下のドクロを持ち上げるとスイッチが見つかるので、ソマリアブロックを載せて扉を開こう。



8 ソマリアの杖でスイッチを作動

見えない場所に青ブロックがあるので、まずはブーメランなどを使ってスイッチを青にしよう。あとは写真の場所にソマリアブロックを出し、黄色ブロックの前でAボタンを押そう。扉が開いて⑨の部屋に進める。

9 過去ボス戦・ガモース

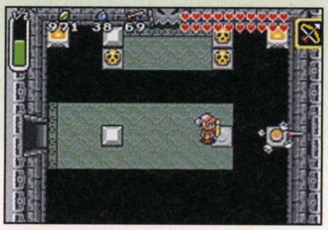
ドクロの森で戦った、ガモースが強くなって再登場する。3体に分身して攻撃してくるが、最後に現れた1体が本体だ。剣で斬りつけて倒そう。ニセモノを斬ると、ハチに変わって襲いかかってくるが、分身の数も減って戦いやすくなるぞ。

10 ライクライクにご用心

真っ暗な部屋に、何体ものライクライクがひそんでいる。捕まると盾を取られるので、カンテラで左右のトーチを灯し、1体1体確実に倒しながら進むこと。触れるとはじき飛ばされるブロックにも注意しよう。

11 矢でドクロを壊そう

右のドクロの下に、扉を開けるスイッチがある。矢でドクロを壊したら、ソマリアブロックを投げてスイッチに載せよう。上のドクロを弓で壊し、ブロックにフックショットを刺して⑫の部屋へ行こう。



12 体当たりの反動で渡れ

フックショットで中央の床に渡ったら、上からブロックに体当たりしよう。ぶつかった反動で穴を飛び越えることができるぞ。

13 過去ボス戦・ブラインド

最初はリンクのおじさんに化けていて、話しかけると正体を現す。頭を攻撃してダメージを与えると、青い頭を飛ばしてくる。剣ではじき飛ばし、ブラインド本体に当てよう。これをくり返せば倒すことができる。

14 見えない床を進め

ボスを倒して4本のフォーソードを手に入れたら、中央の広間にある結界を破ろう。⑭の部屋では、まっすぐ歩けばボスの部屋まで行ける。

4つの剣の神殿ボス ダークリンク

4人のダークリンクと連続で戦うことになる。1人倒すごとに、ダッシュ斬り、回転斬り、ジャンプ斬り…という具合に使ってくる技が増える。技のスキをついて剣で攻撃だ。ダークリンクは4人とも盾を持っていて、正面からの攻撃が通用しない。背後から斬りつけるように。

↑ダッシュ斬りでカベにぶつかっているスキに斬りつけよう

↑移動しながらの回転斬りは、こちらも回転斬りをくり出して反撃だ！

前号売り上げランキングでいきなり9位！
5万本以上の売り上げを誇るヒット作

ミルモでポン！ってナニ？

わがまま☆フェアリー ミルモでポン！ ～黄金マラカスの伝説～™

vol.87の売り上げランキングで、圏外からのTOP10入りを果たしたGBAソフト。ニンドリ編集部のオジサン連中が知らなかった、この作品の人気の秘密に迫る！

GBアドバンス

タイトル	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！ ～黄金マラカスの伝説～	価格	4800円
発売元	コナミ	ジャンル	アドベンチャー
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

徹底検証 漫画もアニメも大人気の少女コミックが原作だった！

ゲームの原作となったコミック『わがまま☆フェアリー　ミルモでポン！』は、ちょっと生意気だけど憎めない妖精・ミルモと、ごく普通の女の子・南楓が主人公の少女漫画。妖精「らしくない」ところが魅力でもあるミルモと、その仲間たちの活躍が女の子たちに人気なのだ。

コミック 「ちゃお」で人気NO.1！

原作コミックが連載中の「ちゃお」は、100万部以上の発行部数を誇る少女漫画誌。「ミルモでポン！」はその読者アンケートで人気No.1の作品だ。

⬆コミックス単行本は4巻まで発売。1巻あたりの発行部数は約25万部と、こちらも大ヒット！

⬅原作が連載されている「ちゃお」。少女漫画誌では最高の100万部以上の発行部数を誇る

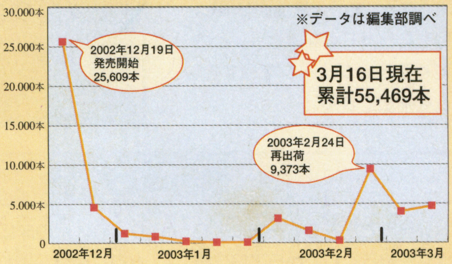
©篠塚ひろむ／小学館

アニメ 2年目突入で新展開に！

テレビ東京系列で毎週土曜日朝8：30～9：00に放送中のアニメシリーズも、コミックス同様大人気。この春には2年目を迎え、ストーリーも新たな展開に突入したぞ。

再出荷で大きく売り上げを伸ばしたGBA版

強豪ソフトが並び立つ年末商戦において、2万5000本以上という売り上げを見せたGBA版『ミルモでポン！』。予約特典としてゲームにも登場した「黄金マラカス」が付いてくるといった点も好評だったようだ。その後は品切れ状態が続きグラフも落ち込んでいるが、2月に大きく盛り返しているところを見ると、いかに再出荷を待ち望んでいた熱心なファンが多いかわかるだろう。



コナミ広報さんに聞く『ミルモでポン！』人気の秘密

ミルモは子供から大人まで楽しめる人気コンテンツであり、ゲームも親子がいっしょになって楽しめる内容になっています。また、初回特典として同梱したシールや、早期購入特典の「黄金マラカス」などの販促アイテムも子供たちの間で話題になりました。

ゲーム紹介 完全オリジナルストーリーが楽しめるGBA版『ミルモでポン！』

ある日、妖精世界の建国記念日のお祭りを見に行くことになったミルモと楓。しかし、ミルモの国の家宝「黄金マラカス」が悪者「ワルモ団」に盗まれてしまった！　はたしてミルモたちは、広い妖精世界の中から黄金マラカスを探し出すことができるのか？

⬅シンプルな操作方法で気軽に楽しめるぞ

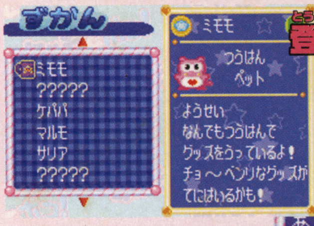
⬆黄金マラカスがないと、魔法の力が消えてしまう！　妖精たちから情報を集めて、黄金マラカスの行方を追おう

ワルモ団に奪われた黄金マラカスを取り返せ

⬅黄金マラカスを盗んだワルモ団の5人は、何度もミルモたちの前に現れては邪魔をしてくる。ミニゲーム対決でこらしめよう

ミルモと楓の2人を使い分けて冒険

⬅⬆主人公はもちろん、ミルモと楓の2人。妖精たちとの会話では、ミルモと楓のどちらで話しかけるかによって内容が変わることもあるのだ



⬆「ようせいずかん」でキャラのプロフィールを見ることもできる

登場キャラは40人以上！

➡漫画・アニメでおなじみのキャラなど、総勢40人以上が登場

©篠塚ひろむ／小学館・ShoPro・テレビ東京
©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

アニメ「ソニックX」のシールだよ

4月14日に発売2周年を迎える『どうぶつの森』

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE
ドカポンDX―わたる世界はオニだらけ―

NINTENDO GAMECUBE
NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！

© SONIC Project・テレビ東京 © 2001 Nintendo

牧場生活をはじめよう

「癒し系」という言葉が生まれるずっと前から
この『牧場物語』はありました。

自然に囲まれた緑豊かな牧場の主となって
作物を育て、鶏や牛たちの世話をしながら
自由気ままに、のびのびと暮らす生活。

とはいえ実際の牧場の仕事は、それがゲームの
中であっても、楽なことばかりではありません。
根気のいる作業を毎日、繰り返し、繰り返し
コツコツと積み重ねていくのです。

でも、そんな無骨で平凡な日々の中で感じる
ささやかな喜びの一つ一つが
「癒し系」などという言葉では代えられない
心地よい充実感を思い出させてくれます。

初めての人も、おなじみの人も。
この春ひさびさに任天堂ハードに帰ってきた
『牧場物語』をはじめてみませんか。

牧場物語 ワンダフルライフ

年とともに変わる姿に注目!! ▶ P74

2つの『牧場物語』最新情報+開発者とれたてインタビュー

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

発売直前!! はじめる前の基礎知識 ▶ P68

©2003 MARUKOME／Victor Interavtive Software Inc

発売直前！
いつでもどこでも
お手軽牧場

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

初めての牧場経営に役立つ
ヒント&データ集

GBアドバンス	
タイトル	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	4月18日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	GC-GBAケーブル対応

3つの基本を覚えて牧場を経営しよう

牧場を経営するにあたって、主人公がしなければいけないことは大きく分けて3つ。まず最初は、雑草を取り除いたり、柵を作ったりといった「牧場の手入れ」。次に、野菜や果物などの「作物の栽培」。それと鶏や牛といった「動物たちの飼育」だ。基本的にこの3つの手順でお金を稼ぎ、牧場を大きくしていくことがゲームの目的だ。

↑年の離れた友人だったおじいさんの牧場を受け継いだ主人公。町長のトーマスが力になってくれる

↑一生懸命働いてお金を稼ぐのもよし、のんびり生活するのもよし。プレイスタイルは自由だ

自分の思い通りに牧場が作れる

➡町の住人が牧場を訪れることもある。頼みを聞いてあげよう

まずは道具を使って牧場を整備

草や石などは手で持ち上げてどかすことができるが、なるべくカマやハンマーなどを使うのがベター。こまめに道具を使っていれば経験値が貯まり、さらに使い勝手のいい道具に改造できるようになるのだ。

↑すっかり荒れ果ててしまっている牧場。カマ、ハンマー、オノを使って手入れしよう

↑使い込んだ道具は「鍛冶屋サイバラ」でパワーアップできる。鉱石とお金が必要だ

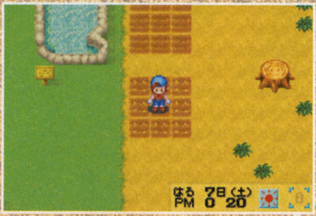
使いこなせばレベルアップできる！

➡鉄のハンマーが銅のハンマーにパワーアップ！ 大きな岩も壊せるようになった

畑を耕して作物を育てよう

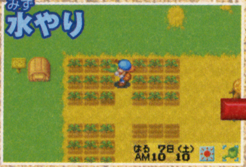
ある程度牧場がきれいになったら、いよいよ作物を育ててみよう。作物の種は町の「ザッカ屋」や、行商人のホアンから買うことができる。最初に種を植える場所は、水場と出荷箱から近い左上のスペースが最適だ。クワを使って地面を耕してから種をまき、ジョウロで水をかけてやろう。

種をまく場所が大事！



↑主人公を中心とした9マスに種をまける。耕してない地面にまかないよう注意

水やり



↑ジョウロがパワーアップするまでは手間のかかる作業。あまり種をまきすぎると大変な労働になることも

➡ようやく出荷できるまで成長したぞ。作物によって育つ速度は異なる

牧場で収穫できる主な作物リスト

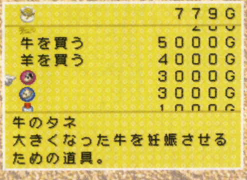
「収穫までの日数」のカッコ内の数字は、いちど収穫したあとに再び収穫できるまでかかる日数を表している。マジックレッド草はごくまれに生える色違いのもののみ出荷できる。

名前	種の値段	出荷額	季節	収穫までの日数	再収穫
かぶ	120	60	春	4	
じゃがいも	150	80	春	7	
きゅうり	200	60	春	9 (5)	○
いちご	150	30	春	7 (2)	○
キャベツ	500	250	春	14	
トマト	200	60	夏	9 (3)	○
とうもろこし	300	100	夏	14 (3)	○
たまねぎ	150	80	夏	7	
かぼちゃ	500	250	夏	14	
パイナップル	1000	500	夏	20 (5)	
なす	120	80	秋	9 (3)	○
にんじん	300	120	秋	7	
さつまいも	300	120	秋	5 (2)	○
ほうれんそう	200	80	秋	5 (2)	
ピーマン	150	40	秋	7	○
ムーンドロップ草	500	×	春	6	
ピンクキャット草	300	×	夏	6	
マジックレッド草	600	× (200)	秋	9	
トイフラワー草	400	×	春	12	
牧草	500	×	春夏秋	11(11)	○

©Victer Interactive Software Inc.

お金が貯まったら動物を飼育

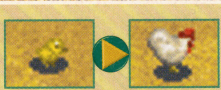
ある程度お金が貯まったら、次は鶏や牛などの動物を飼ってみよう。動物の飼育はエサ代や道具代など、作物よりも多くのお金がかかるので序盤のうちは大変だ。しかし、愛情を込めて毎日世話してやれば、より品質のいい収穫物が採れるようになるのだ。1頭1頭を大切に育てていこう。



↑鶏は「にわとりりあ」、羊と牛は「ヨーデル牧場」で売り買いできる。薬や種なども同じ場所で売っているぞ

↑作物が育たない冬の間は、おもに動物たちの世話をして過ごすことになる

鶏

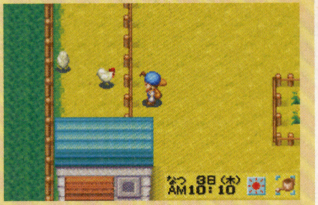


簡単にふやせるのがうれしいな

鶏は家畜の中ではいちばん安く、1羽1500Gで買うことができる。エサさえ忘れなければ毎日卵を産んでくれるし、卵をかえせば7日で鶏に成長するのでふやすのも比較的簡単だ。エサは「にわとりりあ」で買うことができるが、夏場ならばとうもろこしから作ることもできるぞ。

収穫できるアイテムと出荷額

普通の品質の卵	50
いい品質の卵	60
かなりいい品質の卵	80
金の卵	100
温泉卵	80



↑成長した鶏は500G以上の高値で売ることができるのだ

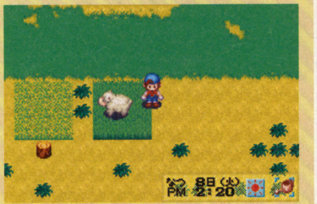
羊

毎日収穫する手間がかからない

羊は1匹4000Gで購入できる。ヨーデル牧場で売っている「毛がりばさみ」を使うことで、羊毛を収穫できるのだ。いちど毛を刈ると丸裸になってしまうが、7日間経てば元通りふさふさの毛並みに戻る。エサにはヨーデル牧場で買える飼葉を使うが、牧草を育てて収穫する方法もある。

収穫できるアイテムと出荷額

羊毛Sサイズ	100
羊毛Mサイズ	400
羊毛Lサイズ	500
羊毛Gサイズ	600



↑こまめに放牧していればエサ代もかからない。ただし野犬には注意

牛

成長は遅いが利益は大きい

牛は1頭5000Gと高価。成長が遅いのでふやすのはちょっと手間がかかるが、羊と違って「乳しぼり器」を使えば毎日牛乳をしぼることができる。エサは羊と同じく飼葉か牧草だ。ちなみに羊と牛は同じ小屋で飼育することになり、合わせて8頭まで飼うことができる。

収穫できるアイテムと出荷額

牛乳Sサイズ	100
牛乳Mサイズ	150
牛乳Lサイズ	200
牛乳Gサイズ	300

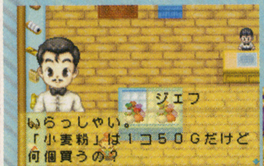
↑鶏や羊と異なり、仔牛から中牛、大牛という3段階で成長する

ミネラルタウンの人々との交流で牧場生活がより豊かなものになる

牧場で暮らしていくためには、町の人々とのお付き合いも大切。アイテムやアドバイスをもらうとき以外でも、彼らとこまめに話をして交流を深めていれば、必ずいいことがあるだろう。作物や動物たちの世話が一息ついたら、町に顔を出す習慣をつけておくといいかもしれない。

↑様々なお店をはじめとして病院、図書館、酒場などの施設があるのだ

お店やイベントで様々な出会いが！



↑ミネラルタウンのお店や施設は、それぞれ営業時間や定休日が異なる。買い物するときは注意しよう

→町のお祭りの日には必ず参加しよう。交流を深められることはもちろん、レアなアイテムが手に入ることもある

ヒロインたちと仲良くなろう！

シリーズおなじみの要素のひとつが、町の女の子たちとの恋愛イベント。話をしたり、プレゼントをあげたりして彼女たちと親密になっていこう。ときには恋のライバルが現れることもあるが、交流を深めてプロポーズが成功すれば、結婚して牧場でいっしょに暮らすこともできるのだ。

↑性格もいろいろなヒロインたちが登場

↑ハートの色でどの程度仲良くなれたかわかる

↑図書館にいるマリーはおとなしめの女の子

→町でお祭りがある日は、ヒロインたちと仲良くなる絶好のチャンスなのだ

未来の結婚相手はいったい誰？

『ミネラルタウン〜』で女の子主人公は選べますか？●検討はしていたんですけど、なくなりました。すみません…。でも反響しだいでは女の子バージョンも出したいとは思ってます（和田）

開発者とれたてインタビュー

ビクター インタラクティブ ソフトウエア

プロデューサー **和田康宏さん** & プロモーター **後藤琢宏さん**

制作開発部　制作営業G長
『牧場物語』全シリーズの開発に携わってきたプロデューサー。最近ではPS2で『ボクは小さい』『チュウリップ』など個性的なタイトルも多く手掛ける。宮崎県出身

制作開発部　制作営業G プロモーション営業チーム　『牧場物語』シリーズをはじめ同社タイトルのプロモーション全般を担当。WEB版コミュニティ「ひみつ牧場」の仕掛け人。北海道出身

『牧場物語』の原点は幻のタイトル『人生牧場』

—— 第1作のSFC版の発売が96年ですから、今年で8年目の長寿シリーズになりましたね。

和田 ほんとに、なってしまいました！ 第1作発売時はまだパック・イン・ビデオ（※1）時代でしたからね。

—— 最初はどういった企画から始まったんですか？

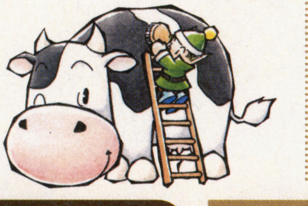
和田 もともとは『人生牧場』っていうタイトルだったんですよ。

後藤 **そのままだったら単発で終わってそうなタイトルですね**（笑）。

和田 ひどく趣味の悪い、個人的な企画だったんですね。田舎が舞台のアクションで、シミュレーションで…。

—— 原型は現在もそのまま？

和田 うーん、中身自体はまんまかもしれません。イメージは、いま作っているキューブ版の『ワンダフルライフ』に近いかも。**生まれてから牧場の中で暮らしていくなかで、いろんなことが起きる人生シミュレーションだったんです。**



—— ゲーム中の牧場の舞台にはモデルがあるんですか？

和田 わりと無国籍なイメージなんですけど、**モチーフにしてると言えるのは「アルプスの少女ハイジ」のようなイメージかな。**実際に北海道の牧場に取材に行ったりとかしたんですけれど、レンガ造りの建物なんかは、北海道の牧場とヨーロッパの牧場って意外に似ているんですよ。

—— 牧場はどこに？

和田 北海道の牧場にも行きましたし、近場ではマザー牧場とか…。あとユーザー参加のイベントで、静岡県のまかいの牧場というところにも行きましたね。

後藤 まかいの牧場は、個人的に乳搾りとかやってみたかったんで（笑）、取材も兼ねて…。資料として牛の写真やなんかをかなり取りましたね。あと馬に乗ったりもしました。

—— 取材でゲームに反映されたことはあるんですか？

和田 システム的にはそれほどないんですけど、絵的なものだったり、気持ち的なところで、牧場にいるとどんなことがおもしろいと感じるんだろうっていう部分とかですね。

ポケモンブームの波に乗り『牧場』シリーズ大躍進

—— SFCで第1作が出た96年といえば、ちょうどN64が発売された年で、SFCはもう末期なんですよね。

和田 ですね。94年にPSとサターンも出てますし、**なんでいまさらSFCで**とはよく言われました。

—— 第1作目からユーザーの反響は高かったんですか？

和田 じつは発売当初は、2万本しか売れてないんです。でもまあ**地道に、口コミとか、雑誌で取り上げられたりしているうちに、じわじわと広がっていった感じですね。**それから学年誌の編集の方から、連載コミックのお話をいただいて。キャラデザインのまつやまいぐさこさんにお願いして連載を始めて、その年の年末にGB版を出したんですけど、それが**いきなり20万本**も売れたんです。

—— 2万本から20万本に!?

和田 SFCも累計では10万本近くいったんですけど、GBは初回で20万本。最終的には35万本までいきました。

—— それはやっぱり、コミックでキャラが認知されてたから？

和田 もちろんそれもあると思うんですが、**当時ちょうどGBが『ポケモン赤・緑』で市場が復活した時期だったんですね。**

後藤 ちょうど波及効果で、GBの市場自体が爆発的に伸びたんです。**どこのメーカーも、GBがすでに終わったハードだと考えて新作がほとんどなかったときに、タイミングよく、比較的早く出せたんですね。**

—— なるほど。

和田 でもね、『GB』は正直なところゲームとしての出来はあんまりよくなくて…。

—— え、そうなんですか!?（笑）

和田 全然ダメとは言わないんですけど、SFCの世界観の中から、牧場の部分だけを抜き出してデータ化したみたいな…。牧場の中で必死で耕して、種をまいて作物を育てて…という作業の繰り返しのゲームなんです。で、年に1回神様が降りてきて評価してくれる…。もう、**すぐ飽きますよ。**

—— そこまで言わなくても（笑）。

後藤 和田はこんな風に言いますけど、逆にSFC版で畑仕事が面倒だな〜って思った人には、GBだと手軽だか

牧場に歴史あり

これまでに発売されたシリーズ全作品をここに一挙掲載!!

牧場物語
96年8月6日発売

自然と親しむことに重点をおいた牧場経営SLGとして数値パラメータの表示などをなくした記念すべき第1作

牧場物語GB
97年12月19日発売

SFCの高評価を受け制作。主人公は男女を選べる。空前の『ポケモン赤・緑』ブームの追い風を受け人気に

牧場物語2
99年2月5日発売

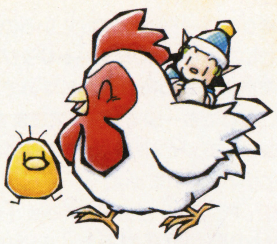
グラフィックが3D化、視点の変更が可能に。ほのぼのとした世界観はそのまま臨場感が増し根強いファンを獲得

牧場物語GB2
99年8月6日発売

携帯機ながら四季折々の色彩が楽しめるカラー対応。ややSLG要素が強く、システマチックな一作

前のページは ミネラルタウン

※1　96年10月に日本ビクター（株）の100%出資会社としてビクターエンタテイメントとパック・イン・ビデオが合併し設立されたのがビクターインタラクティブソフトウエア。またこの4月からは（株）マーベラスエンターテイメントを親会社とする株式会社マーベラスインタラクティブとなる予定（3月28日現在）



ら単調な仕事でもこなせちゃうっていう意見もあって、複雑なんですけどね。

―― これまでのシリーズでは、N64版の『2』の評価が高いようですね。

後藤　ファン投票だと、N64派とPS派で二分する形ですね。

和田　もともとPS版はN64版を移植しようというところからスタートしたものなんですよ。PS版は30万本近いヒットになっているので、数で言えばPSのユーザーのほうが圧倒的に多いはずなんですけどね。

後藤　N64はその半分ぐらいしかないはずなんですけど、支持する数は同じくらいで、かなり健闘してますね。ポイントとしては、**N64版は結婚したあと彼女が仕事を手伝ってくれるんですけど、その仕草がかわいいという声がわりと高くて**（笑）。PS版ではゲーム中料理が作れるという部分のポイントが高いみたいですね。ただPS版を好きなユーザーはN64をやってない人が結構多くて、両方やったユーザーはN64版のほうがいいという声が多いみたいですけどね。

和田　N64版は人物設定が濃いんですよ。それでキャラのファンも多いんです。

苦労がなければ味わえない嬉しさ

―― プレイしてみて感じたんですが『牧場』って基本的に苦労というか、手間隙を必要とするゲームですよね。作物作りなんかは特に…。

和田　そうですね。**繰り返し、繰り返し**っていうゲームなので。最初の頃にあった例え話でいうと、エアパッキンってあるじゃないですか、つぶつぶの空気が入ったやつ。あれを潰すのって、なんかずっと続けちゃうじゃないですか。そういう感覚がありましたね。GB版はとくにその傾向が強かったんじゃないかと思います。

―― やっぱりそれは、実際の農作業の苦労をだぶらせているとか？

和田　ある程度は、ですね。**なんでもラクになると、例えば芽がひとつ出たとき、作物が獲れたときに嬉しくないんですね。**このことはいちばん最初のSFC版の企画のときに参加して頂いたさくまあきらさんともしょっちゅう議論したんですけれど、やっぱり**苦労があるから喜びもある**わけで。ゲームの中で、アメとムチじゃないですけれども、そういう意味でつらいと感じられるところは多分にあると思います。

―― 最近のゲームって、どちらかというと、なんでも簡単に、親切にという方向に行ってますよね。『牧場』はその流れにあえて乗せないんじゃないか、って思うんです。

和田　**ひとつポイントとしてあるのは、プレイヤーの意思で大変にもできるし、大変じゃなくすることもできるんですよ。**たとえば牛を飼うにしても、1頭だけなら世話は楽なんです。でも最大の10頭まで増やしちゃうと、**モゥえらい大変**なんです(笑)。でも大変だけれども、牛がニコっとしたり、ミルクがたくさん取れて収入が多くなる、というのが嬉しかったりするので、そういった自由度、自分で好きなように工夫して遊べることが、コンセプトとしてありますね。

―― 作物って、どんなにいっぱい作っても、ひとつずつ、コツコツ収穫するしかないですよね。

和田　あれはどちらかというと、触り心地というか、ポコン！　って抜くと結構気持ちいいじゃないですか。グラフィック的には2枚しかないんだけど、ポコンという音がして、抜けた気になるんですね。なんか生理的に気持ちいいというか。それを繰り返しやっていると、**いい感じでトランス状態**になっていくという（笑）。

―― いっぱいあると結構大変ですよね。

和田　大変です。でもそれはやっぱり、苦だと思うなら作らなくてもいいんです（笑）。

―― きわめて当たり前のことですね。でも初めてやると、だいたい無計画に増やしすぎちゃうんですけどね。

和田　まあそれが悪いっていうわけでもないし、**ある意味、白いキャンバスに自由に絵を描いてねっていう考え方ですよね。**

―― そういう意味では、やる人の性格が出るゲームですよね。

和田　ものすごい出ますね。

⬆作物をひとつひとつ引っこ抜いていくことがじつは大事なことなのだ

プレイの仕方で遊ぶ人の性格がわかる

後藤　畑の作り方ひとつ取ってもそうですからね。

和田　ほんとは2の字型とか、コの字型にするのが一番効率はいいんですよ。でもそれだとムダになっちゃうって思う人も多いみたいで。

後藤　僕は2の字型派なんですけれど、2の字型って9マスのうち真ん中3つをムダにしちゃうんで、それはかなりもったいないといわれるタイプなんです。その代わり収穫しやすくて、早めに遊びに行けるという。

和田　ちゃんと元も獲れるしね。損しちゃしょうがないから（笑）。

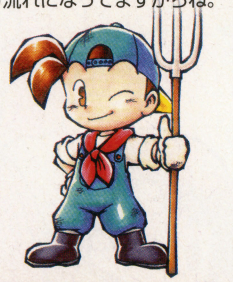
後藤　あるイベントに出展したときに、遊んでいるお客さんの様子を見てたんですけど、どうも結構前作を遊んでくれた子みたいで、**最初お金がないうちは朝起きたら真っ先に裏山に行って、とりあえず倒れるまで鉱石を取ってた。**イベント会場なんで短時間しかプレイできないんですけど、それでも真っ先に裏山に行くという（笑）。

―― ゲームの最初から自由度がかなり高いですからね。

後藤　逆に、何かの道しるべがないとできないっていう人は、何をしたらいいかわからないみたいですね。

―― それはありますね。冒頭で牧場を任されたのはいいけど何をしたらいいかわからない、っていう。

後藤　**牧場は出だしがいちばん難しいところですからね。どこにモチベーションをもっていくかで。**やる人によって、畑を耕す人もいれば鉱山に行く人もいるし、町の人と仲良くなったり、結婚にすべてを注ぎ込んだり。そういうことに徐々に気がついて進んでいくという流れになってますからね。



はみだし牧場

『ワンダフルライフ』というサブタイトルの意味は？　●ライフ（人生）から来てます。サブタイトルにはそれぞれの牧場のテーマを込めているつもりなんです（和田）

牧場物語 ～ハーベストムーン～
99年12月16日発売

N64版に大幅変更を加えほぼ新作となった一作。助っ人コロボックルが初登場、ポケットステーションで育成可能

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール
00年9月29日発売

GB版初の結婚できる『牧場』。男女の主人公別にゲームシステムががらりと変わる。水田でお米も作れる

牧場物語 ～ハーベストムーン for Girl～
00年12月7日発売

女の子主人公で遊べるハーベストムーン+αの内容。恋愛系イベントが増え、幸せな結婚をすることが最終目標に

牧場物語3 ～ハートに火をつけて～
01年7月5日発売

フルポリゴンで新たな魅力が生まれた一作。ドラマ性が強く、住人・恋人・動物との関係でエンディングが分岐

そして

GBA 牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
03年4月18日発売

GC 牧場物語 ワンダフルライフ
03年内発売予定

悩みに悩んだ動物の扱いかた

—— 動物とのふれあいも『牧場物語』の魅力のひとつですね。

和田 最初の頃はほんとに、**牛が出てくるゲームって世の中になかったので、話しかけて「モゥ～」って鳴くだけでおもしろくて**（笑）。そういう新鮮さが自分的にあったんで、これをおもしろいと思ってくれる人がいるんじゃないかっていうのがありました。

—— コミカルだし、動物に愛着がわいてきますよね。

和田 N64版で初めて羊を出したときなんか、羊の毛をこう、シャキシャキシャキ…ってやるとヤセっぽちになっちゃうんですね。こう、パカって毛が取れておもしろくて（笑）。

—— 出さずにボツになった動物もいるんですか？

和田 ブタとか…。『GB3』にはペットとして一度だけ登場しましたけど。

後藤 ひとつ問題があって、**ブタをほかの動物と同じように育てようとすると、最終的に「食べる」っていう役割しかなくなっちゃうんですよ。**

和田 まじめな話をすると、アニミズムというか、生きるための糧として鶏やブタに感謝しながら食べる、逆に殺すならちゃんと食べなければいけない、みたいなメッセージも伝えなきゃいけない、とは思うんですけれど、そうなると説教くさくなってしまうじゃないですか。気軽に出来なくなっちゃう。**SFCのときからそういった議論はあったんですけど、そこはもう、悩みに悩んだ末、やめたんですね。**気軽に触って、別の意味で自然の良さを感じてもらおうということで。あんまり正面切ってそういった難しい部分を出さないようにしようって。

—— 自然との関わり方は、ゲームに限らず難しいテーマですからね。

後藤 その分、小さい子供でも遊べるし、親子でも安心して遊べるというのもあると思います。

いちばん多い質問は「結婚できますか？」

—— 結婚の要素は、もう最初の段階から絶対入れようと？

和田 そうですね、「人生」でしたから（笑）。

後藤 じつは新作を発表するたびに来るいちばん多い質問が、「今回は結婚できるんですか？」なんですよ。

—— 牧場経営よりも重要な要素になりつつある？（笑）

後藤 PS版では主人公が女の子バージョンの『for GIRL』では、**結婚するとエンディングになって終わっちゃうんですね。そしたら「納得できません」って**（笑）。この先の生活を楽しみにしていたのに、なんでここで終わってしまうんですかっていう意見が来たり。何かと反響の大きい要素でして。

—— でも、おととし出たPS2版では結婚できないシステムだったということで…？

和田 **それは相当怒られました**（笑）。

後藤 そうそう。ただ、恋愛イベント自体はいちばん豊富に入ってるんです。わりと可愛いらしいシーンも多くて、僕は好きなんですけど。でもなぜかみんな、結婚のことばかり言われるんですね。

和田 中心ユーザーの小中学生には、結婚という形がシンボル、ゴールとしてわかりやすいんでしょうね。

後藤 たぶん大人になると変わると思うんですけど、子供のうちは結婚に対する意識が高いのかなぁ、と。独身の僕としては恋愛イベントが多いほうがいいじゃないかって思うんですけど。

—— それはやっぱり、女の子のユーザーが多いからでしょうか？

後藤 比率的にはもちろん男性ユーザーが多いんですけれど、やはり女性のほうが積極的に手紙やメールで意見を送ってくれることが多いですね。年齢的には小さいお子さんから結構年配の方まで幅広くて、ゲームは『牧場』しかやってない、っていう方もいるんですよ。

和田 **隠れたキラーソフト**だと思いますよ。**たぶん『牧場』のためにキューブを買おうっていう人も2万人くらいはいるんじゃないかな**（笑）。

↑『ミネラルタウン』では女の子の感情がハートマークでわかるようになって、ドキドキ度がUP

やりこみ度は過去最高ミネラルタウンのなかまたち

—— 今回のGBA版はPS版がベースになっているとのことですけど、いちばんの大きな違いは…？

後藤 グラフィックやイベントなどいくつかありますけれど、感覚的にはやっぱり、ロード時間がないというのが大きいですね。**ROMカートリッジなので読み込みの待ち時間もないですし、どこでも一瞬でセーブできます。**インターフェイス関係はかなりよくなっていると思いますよ。

和田 PS版のレビュー記事では**「一生分の夢が見られる」**くらいのロード時間って言われて、ショックを受けましたから（笑）。

後藤 やはり第1作はSFCでしたから、もともと任天堂ハードで遊びやすい作りだったのかなと。だから、一時期PSに浮気してしまったけれど、今回GBAとキューブに帰ってきましたので、できれば2台をつないで楽しんでもらいたいですね。

—— ここをぜひ見て欲しい！ というところはありますか？

和田 特にはないんですけれど、序盤の大変な部分を乗り越えればラクになるので、じっくり遊びこんでもらいたいですね。たとえば、今回道具のレベルが6段階あるんですけど、じょうろなら最初は1回で1マスしか水をまけないものが、レベルが上がるにつれものすごいことになるんです。**最後のレベルになると、うちの会社の半分くらいの面積に一気に水をまけるくらいになっちゃう。**

—— それはむちゃくちゃラクになりすぎなのでは？（笑）

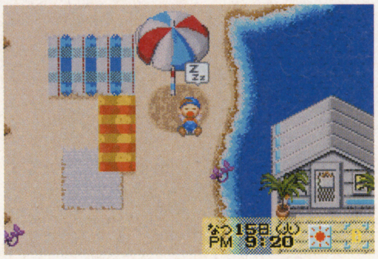
和田 そう。でもそこまで行くのが大変なので。あと、コロボックルとうまく付き合ってレベルを上げていけば、もう自分は左うちわで何もしなくてもお金が稼げる、みたいな（笑）。

—— そうすると、あとはもう女の子をくどくことだけに専念できるとか？

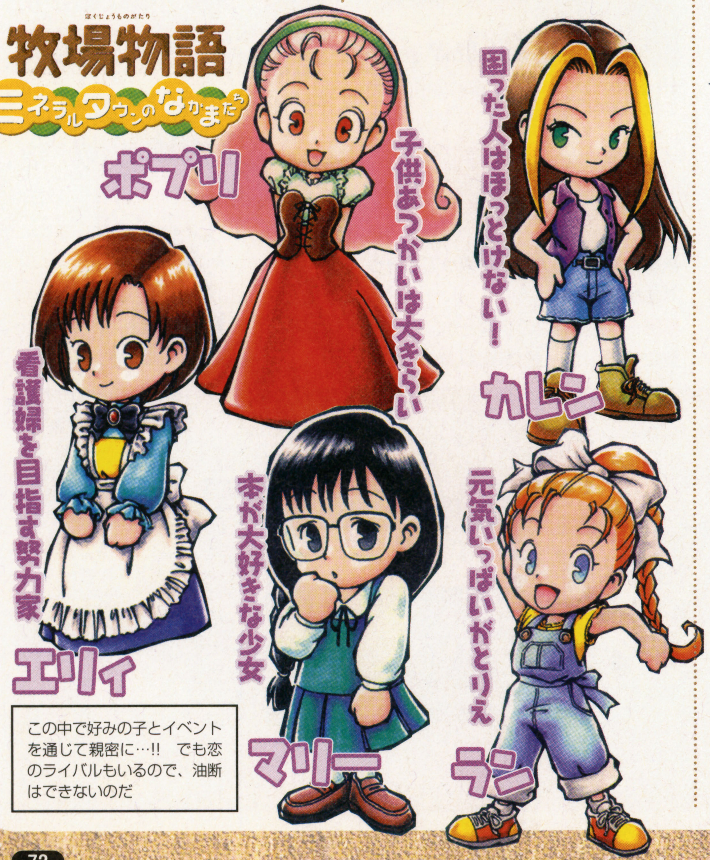
和田 そうそう（笑）。

後藤 牧場仕事が好きな人は自分でやって、ラクしたい人は徹底的に。今回は別荘も作れますからね。ちょっとした成金感覚で、海と山、両方に別荘が持てますよ。

和田 とにかく、ものすごくやりこみ要素が多いですよ。



↑GBAオリジナル要素の別荘はお金持ちのステイタス。頑張った人へのごほうびなのだ



この中で好みの子とイベントを通じて親密に…!! でも恋のライバルもいるので、油断はできないのだ

—— 続けようと思うとずっと続けられちゃう？

和田　ええ。いままでのシリーズもいくらでも続けられるんですけど、もうすることが何もなくなっちゃうんですよ。イベントも出尽くしちゃうし、お金は貯められても使い道がなくなっちゃう。でも今回は、別荘もそうですし、**すごい幻のアイテム**がたくさんあるんですよ。

—— なんだか『ドラクエ』みたいな感じになってませんか（笑）。

後藤　笑いますよ、きっと。

和田　ほんとに、使えるものから全然使えないものまで。やってもやっても底が見えないっていうか。**鉱石場っていうのがあるんですけど、地下2××階までありますから。**

—— ええー！

後藤　そんなに潜るヤツいるのかって感じですよね(笑)。

和田　**普通に行くと絶対たどり着けません。**僕でも80階くらいで倒れちゃいますから。

—— …それは本当に最後まで行けるものなんですか？

和田　もちろん！　テストプレイヤーで3人達成してます。まぁ1人は企画の人間で、法則性を知っている者なんですけどね。

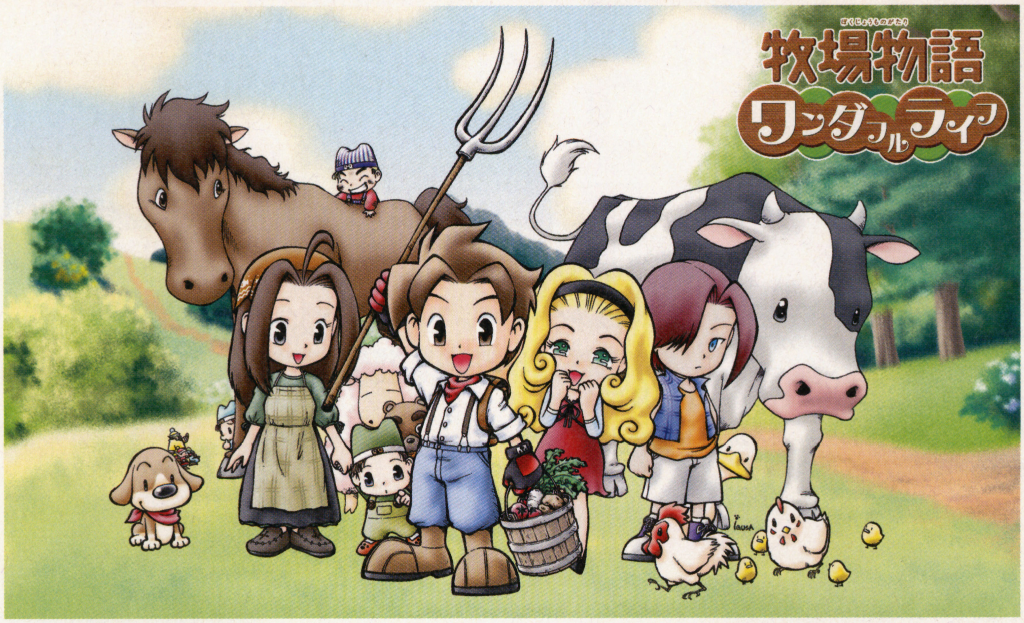
後藤　GBAとはいえ、ボリュームは過去最高になってます！

—— でもその地下2××階の鉱石場なんて、知らなくてもまったく問題ないんじゃ…。

後藤　そうですね。でも**すべて極めようと思ったら、『ワンダフルライフ』が出るまでに遊びきれないですよ。**

和田　2つをGBAケーブルでつなげるとさらに広がりますしね。

後藤　お兄ちゃんがキューブ版、弟がGBA版、みたいな感じで買ってもらえるとうれしいですね。



シリーズ集大成 ワンダフルライフ最新状況

—— 『ワンダフルライフ』なんですが、このあいだ編集部に、毎号発売時期が変わってるみたいですけど、いったいいつ出るんですかっていう質問電話があったんですけど……（笑）。

和田・後藤　す、すみません！

—— ここまで遅れた原因は…？

和田　いちばんの原因はやっぱりボリュームですね。**当初より壮大な企画になりすぎてしまって。実際にプログラムに落とし込んでいくなかで、さまざまな問題がでてきて、それを解決するのに時間がかかってしまいました。**圧縮を重ねて、ようやく目処がついたところなんです。

後藤　マップだけ見てても、これまでのシリーズにくらべてものすごく広くなってるんですよ。一応設定は小さな集落なんですけど、どこが小さいんだ！　って突っ込まれるくらい。

和田　それでもだいぶコンパクトにはなりましたけどね。

—— 『ワンダフルライフ』はかなり新しい要素を詰め込んだ？

和田　そうですね。すべてイチから作っているので…大変です（笑）。

—— キューブの開発が大変とか？

和田　いや全然、キューブはかなり作りやすいですね。それに調子に乗って、いろいろやろうとしてしまったのが延期の原因になってしまったんですが。今回ひとつひとつの要素をすごく掘り下げて作ってるんですよ。動物との接し方にしても、例えば牛ならいままでは話しかけるか、ブラシでこする、乳しぼりといった3パターンだったものが、プレイヤーが牛にできることが自由に選べるようになっていて、牛の反応もただ鳴いてハートが出てだけじゃなくて、同じことをやっても喜んだり、機嫌が悪くて喜ばなかったり。**本当になついちゃうと、離れようとすると悲しそうな顔をしたり、ずっとついてきたり。ある程度動物に、人工知能的な思考を持たせて、気持ちの表現をさせてるんです。**

—— 動物の気持ちが細やかに表現されているわけですね。

和田　ええ。で、これは牛の例ですけど、それが作物だったり、家族だったり、集落の人々であったり、すべてにおいてそういうことを盛り込もうとしているところなんです。開発の途中である程度簡略化してしまった部分はあるんですけれど、**いままでのシリーズとくらべると、ふれあいの感じがかなり違っていると思いますよ。**

↑GBAケーブルを使えばGBAの「ミネラルタウン」とキューブの「わすれ谷」の交流が始まる

同時プレイが可能に!? 未来の牧場物語

—— 最近は『どうぶつの森』と比較されることが多くありませんか。

後藤　よく言われますね。これまでの牧場のユーザーでも、『どうぶつの森』ファンは多くて、感覚的に近いのかなと思います。だからキューブで『+』にハマった人には、『牧場』も買ってくれるといいなと思っています。

—— あんなふうに何人かで遊べるといいなとは思いませんか？

和田　それはすごくありますね！　いまの『牧場』は一人称のゲームですけれど、**たとえば主人公の概念をなくして、それぞれがオンライン上で町の住人になるとか…。**いま後藤のほうではそういったアイデアの一部を取り出した「ひみつ牧場」っていう、チャットを利用した擬似オンラインゲームをやってるんですけど、本格的なものとなると相当難しいですね。

—— オンラインまでいかなくても、『どうぶつの森』のように一緒に家族で遊べると楽しそうですが。

後藤　じつはうちで出してたN64の『ぬし釣り』ではセーブデータを複数持てて、それぞれで手紙のやりとりができたんですよ。**『どうぶつの森』よりも先に**（笑）。

—— そういった部分を推し進めた形での、未来の新しい『牧場』にも期待したいですね。『ワンダフルライフ』発売前に言うのもなんですが（笑）。

和田　**いまのシステムの集大成としては『ワンダフルライフ』がひとつの答えなんですね。**最初の『人生牧場』から「ライフ」という言葉を取ったのもその理由なんですけど、子供のときから老人になるまでの長い時間の流れの中でゲームが終わるっていうことを『ワンダフルライフ』でやっているので、将来的にはまた別の面白いことを、『牧場』のシステムとして考えていきたいと思ってます。

はみだし牧場

和田さんにとって任天堂とは？　●難しいけど…たとえるなら「お母さん」かな。僕はやっぱり任天堂のゲームで育って、任天堂のゲームからいろんなことを教わったので。

次のページは わすれ谷 →

年内発売!
まったく新しい
GC版牧場

牧場物語 ワンダフルライフ

時とともに移り変わる わすれ谷の人々と町の姿

年内に発売が予定されているGC版『ワンダフルライフ』は、今までのシリーズとはひと味違った要素を多数盛り込んだ内容となっている。今回は時間の流れとともに変化する、主人公を取り巻く環境と人々の姿に注目。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	牧場物語　ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	2003年	メモリーカード	未定
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応

30年の牧場生活の中で主人公と牧場はどう変わる?

これまでのシリーズとは時間の流れが大きく変化した『牧場物語　ワンダフルライフ』。本作では、全部で6つの章に分かれた約30年の人生を牧場で過ごすことになる。この30年という長い時間の間には、主人公はもちろん、家族や町の住民などのキャラクタたち、また牧場や町並みなどといった周りの環境まで、全てのものが刻々と変化を重ねていく。主人公の仕事振りによって牧場の規模が大きくなっていくことはもちろん、主人公自身も年を重ねるたびに、青年から中年、そして壮年へと顔つきが変わっていくのだ。

たくさん動物がいる大牧場に!

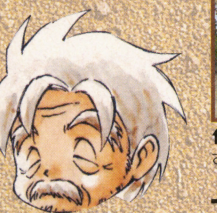
⬆牧場で飼育できる様々な動物たち。新しく登場したヤギの姿も見える

➡動物たちでいっぱいの牧場。ここまでくれば主人公も立派な牧場主といえるだろう。広い敷地内を馬で移動することもできるぞ

年月が過ぎれば主人公の顔も変わる

⬅牧場主になったばかりのころの主人公の姿。これから様々な経験を積み重ねていくことになる

⬅鼻の下にひげをたくわえた中年時代の主人公。牧場主としての貫禄も、ちょっとずつ付いてきた感じかな?



➡最後の章「主人公の黄昏(仮)」のころの姿と思われる。もうすっかりおじいさん。牧場経営のほうはまだ現役?

主人公の家も建て増しで大きくなる

大きくなるのは牧場の規模だけではない。これまでのシリーズと同じく、お金を貯めれば主人公の家を増築することもできるのだ。

⬅ログハウス風の主人公の家。ゲームを始めたときはこの状態だ

⬆建て増しするとこのようになる。奥のほうにさらに部屋が増えたようだ

➡さらに間口が大きくなった第3段階。もっと広くすることもできるかも?

気になる新動物たちも牧場の仲間?

シリーズ初登場となる動物たちの新たな画面写真を紹介。彼らは牧場生活にどのように関わってくるのだろう?

➡スカーフをつけた亀。牧場の仲間だとしたら、馬や犬のように主人公を助けてくれるのかも

⬆森だけでなく、町の中にも現れるようだ。野生動物だとしたらちょっと珍しい

⬅フクロウの止まっている木の下のほうにドアが…。コロボックルの住みかかな?

©2003 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc.

章が進むごとに成長していく町の住民たち

『ワンダフルライフ』の舞台となる「わすれ谷」の町や人々も、章が進むたびにその姿を変えていくのだ。今回は子供から大人へと成長していく、3人の住民を紹介。年齢とともにグラフィックが変化している様子がわかるだろう。主人公の行動によって、町や住民の成長の仕方が変わる、ということもあるかもしれないぞ。

↑町の人々も、歳月とともに大人になったり、年老いたりしていくのだ

わすれ谷の町自体も成長する

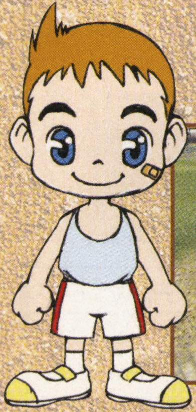
主人公の家が増築されるように、わすれ谷の町にも新しい家が建つことがある。新しく引っ越してきた人の家なのか、それとも結婚した住民の新居なのか？　詳しいことはわからないが、この他にも、時間の経過による町の変化はまだまだありそうだ。

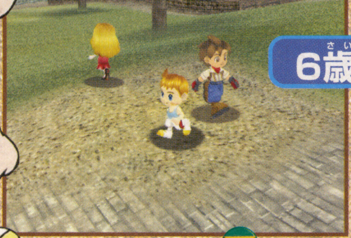
↑わすれ谷の町の一角。いまはただの空き地だけど、ここに新しく家が建つ予定なのだ

新しい住人との出会いの予感！

←新しい2階建ての家が完成。誰が住んでいるのかな？

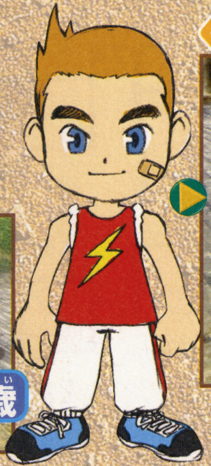
早朝ランニングを欠かさないスポーツ少年 ヒュー





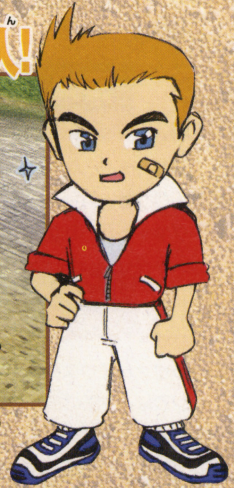
↑2歳のときから父親の手で、走りのトレーニングを受けている少年。早朝のランニングは毎日の日課だ

→成長してちょっと背も伸びたヒュー。町中をランニングする習慣は欠かさず続けているみたい

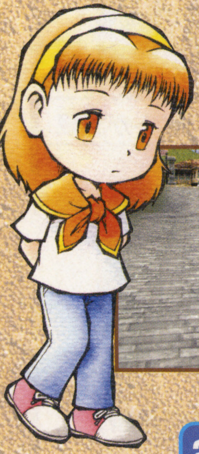


ぐっと男らしくなって成人！

↑たくましく、ワイルドな雰囲気の青年に。目標であった父親を越える日も近いかも

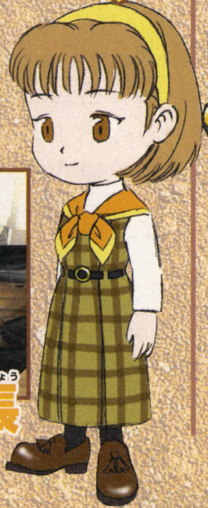


主人公を兄のように慕う引っ込み思案な少女 ルミナ



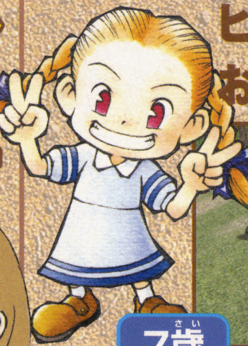
←ちょっぴり内気なところのある少女。現在は白髪のおばあさんのロマナに育てられている

→すっかり大人の女性に成長した。引っ込み思案だった性格も少しは改善されたのかも。主人公との出会いが彼女を変えた？



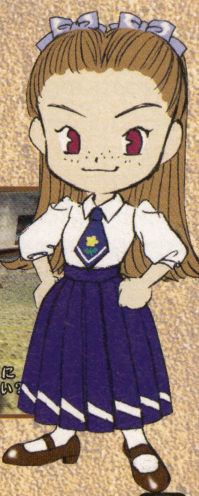
落ち着いた雰囲気の女性に成長

ヒューと仲の良いおてんばな少女 ケイト



←グラートとサンの娘。誰にでも愛想のよいおてんば娘だが、家ではいい子を演じている

→大人になった今でも、幼なじみのヒューとは仲がいいみたい。おてんばな雰囲気は変わってなさそう



勝気な性格は昔のまま？

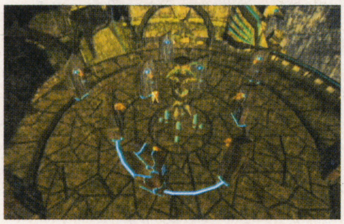
アーティファクト&プラズマビーム入手までを攻略!!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メトロイドプライム	ジャンル	シューティングアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

ゲームクリアに関わるアイテム「アーティファクト」を回収せよ!

マップの各地に点在する12のアーティファクトは、ゲームのクリアに関係する重要アイテム。ラスト直前となるプラズマビーム入手までに手に入る、8つのアーティファクトの入手方法を解説するぞ！



↑アーティファクトを集めることがラスボス戦に挑む条件に

真実　アーティファクト神殿の中央で入手

入手可能なタイミング　ミサイルランチャー入手後

ミサイルランチャーを入手すると、ターロンオーバーワールドのランディングサイトから南のインパクトクレーターに入れる。その中のアーティファクト神殿に行こう。神殿の中央に「真実」のアーティファクトがある。

力　集中管理ステーションから力の神殿へ

入手可能なタイミング　スペースジャンプ入手後

ラヴァケイブスの集中管理ステーションでは、2階の橋から足場を経由してさらに上の橋に登れる。そこから建物の屋上に向かい、スピナーで橋をかけよう。あとは道なりに進めば、力の神殿でアーティファクトが手に入る。

↑2階の橋から、スペースジャンプで脇にある足場へ。そこから上の橋に登り、建物の屋上に進んでスピナーを作動させよう

↓力の神殿にある石像の手に、「力」のアーティファクトが！

エルダー　塔を倒して床に穴を空けよう

入手可能なタイミング　プラズマビーム入手後

アイスバレイのコントロールタワーでイーストタワーの上部に登ろう。窓際にあるコンテナを壊したら、窓をふさぐ氷をプラズマビームで溶かす。そこから外を見ると塔が見えるはずだ。これをスーパーミサイルで破壊すると塔が倒れ、コントロールタワーの床に穴が空く。モーフボールで穴に入って進めば、「エルダー」のアーティファクトが置かれた場所に行けるぞ。

↑窓の氷を溶かしたら、塔に向かってスーパーミサイルを発射

↑塔が倒れて空いた穴へ、モーフボールで進入しよう

↑スキマを抜けると、すぐにアーティファクトが見つかる

野生　サンライズドームでチョウゾゴーストを倒せ

入手可能なタイミング　スパイダーボール入手後

チョウゾルーインズのサンライズタワーでルーニックシンボルを起動し、スパイダーボールで登ってサンライズドームに入ろう。サンライズドームでチョウゾゴーストを倒せば、中央の花の上にアーティファクトが出現するぞ。

↑フラーグラがいた中央の巨大な花の上に、アーティファクトが！

護衛　ライトニングタワーからタワーチェンバーへ

入手可能なタイミング　グラビティスーツ入手後

「護衛」はチョウゾルーインズのタワーチェンバーにある。グラビティスーツ入手後にライトニングタワーへ向かえば、水中にあるゲートからタワーチェンバーに入り、「護衛」のアーティファクトを入手することができる。

戦士　フェイゾンエリートのカプセルを爆破!

入手可能なタイミング　パワーボム入手後

フェイゾンマインズのパイレーツ研究エリア1で、カプセルをパワーボムで壊すとフェイゾンエリートが出現。これを倒せばアーティファクトが現れるぞ。パワーボム入手後、グラップリングビームを取りに行く途中で回収するのがおすすめだ。

↑フェイゾンエリートの倒し方はエリートパイレーツと同じ。スーパーミサイルで攻撃

チョウゾ　水中のスイッチでアーティファクトが出現

入手可能なタイミング　Xレイバイザー入手後

「チョウゾ」はXレイバイザー入手直後に取れる。チョウゾルーインズの生命の泉の外側に出たら、水中の黒いフタをボムで爆破しよう。するとスピナーが現れ、作動させればアーティファクトが出現する。

↑スピナーで扇状のプレートを回し切ると、仕掛けが動いて「チョウゾ」が出現

自然　太い石柱をスーパーミサイルで破壊!

入手可能なタイミング　スーパーミサイル入手後

ラヴァケイブスのマグマレイクに向かおう。ここは東西に2つの広場があるが、東の広場に太い石柱がある。これをスーパーミサイルで破壊すれば、中に隠されたアーティファクトを取ることができるぞ。スーパーミサイルさえあれば入手可能だ。

↑マグマレイクの太い石柱を、スーパーミサイルで壊すだけでいいのだ

©2002,2003 Nintendo

スパイダーボールまでの入手ルートを総チェック！

前号までにスパイダーボールまでの入手方法を紹介したが、今一度おさらいしておこう。次のページからはスパイダーボール以降、プラズマビーム入手までを攻略していく。プラズマビームまで入手すればラストは目前だ。

A ミサイルランチャー

チョウゾルーインズの北西にあるハイブトーテムに向かい、ボスを倒すと出現する

B モーフボール

チョウゾルーインズの祭壇跡地で、ジャイアントビートルを倒して入手

C チャージビーム

チョウゾルーインズのウォータリーホールでルーニックシンボルのゲートを開く

D ボム

チョウゾルーインズのセキュリティドームで、アサルトバーナを破壊すると出現

E バリアスーツ

チョウゾルーインズのサンライズドームで入手。ボスのフラーグラを倒すと出現する

F ブーストボール

アイスバレイのアイスキャニオンへ。スイッチで浮遊岩を並べてジャンプで渡っていった先にある

G スペースジャンプ

ターロンキャニオンにあるハーフパイプを登って進み、ランディングサイトの崖上を伝ってサイレントステージに入ると置いてある

H ウェイブビーム

アイスバレイのアイスプラザから西に進もう。アイスチャペルでシーゴースを倒せばウェイブビームが取れる。シーゴースは雪弾をかわした後、息切れ中にミサイル攻撃

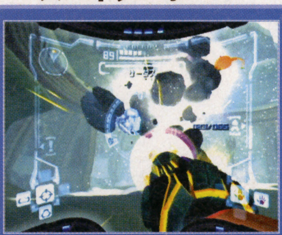
I スーパーミサイル

アイスバレイの南にある天文観測所へ。コンピュータをスキャンした後、2つのボムスロット、4つのスピナーを作動させてホログラムを出し、最上部まで登ろう

J サーモバイザー

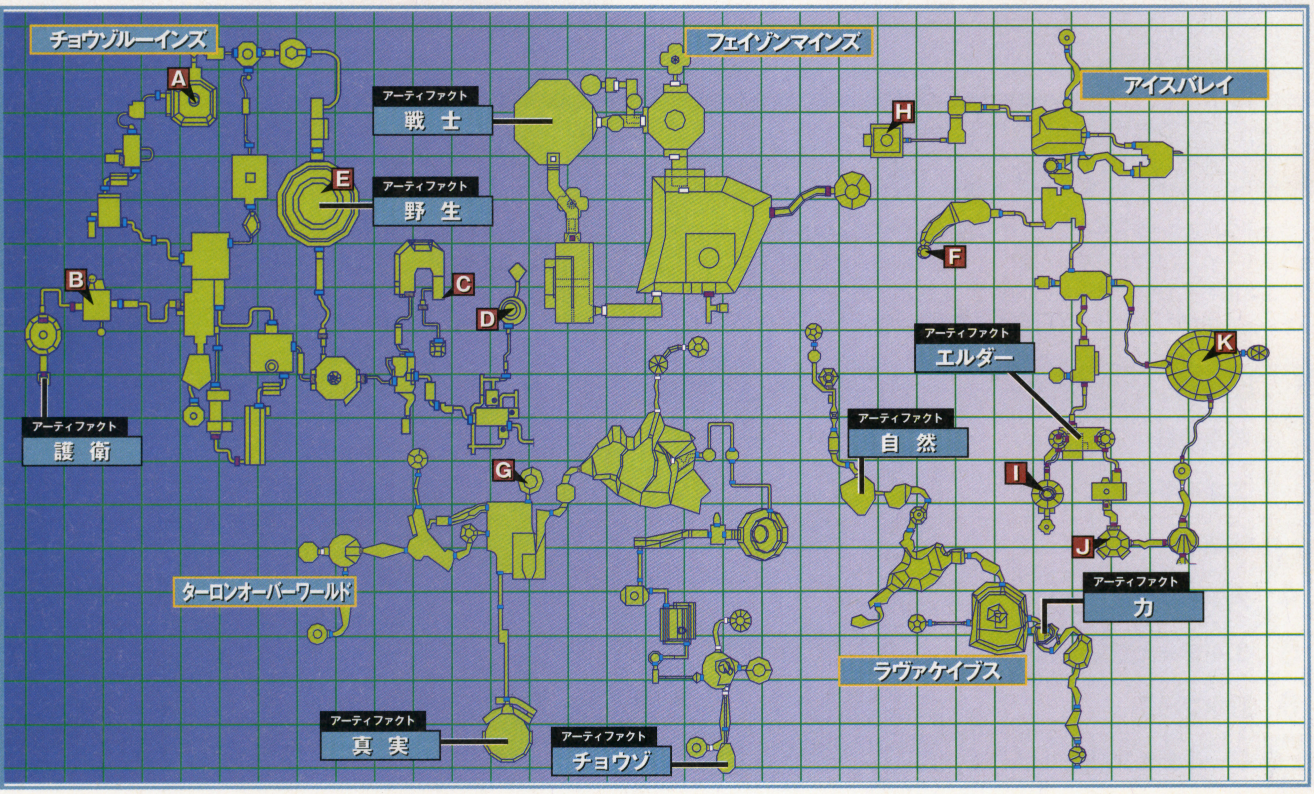
スーパーミサイル入手後、コントロールタワーからイーストタワーを降りて進もう。メインラボに入ったら、3階、2階、1階の順でコンピュータをスキャンして中央のシールドを解除し、サーモバイザーを手に入れよう。途中にはフライングパイレーツやビームタレットなど、多数の敵が出現

K スパイダーボール



アイスバレイのアイスウォーターホールから東に進んでアイスドームへ。ここに出現するサーダスを倒せば、スパイダーボールが出現する。サーダス戦では、まずサーモバイザーで赤い弱点を攻撃し、弱点が見えるようになったらコンバットバイザーに切り替えて攻撃だ

アーティファクトとスパイダーボールまでのアイテム入手マップ

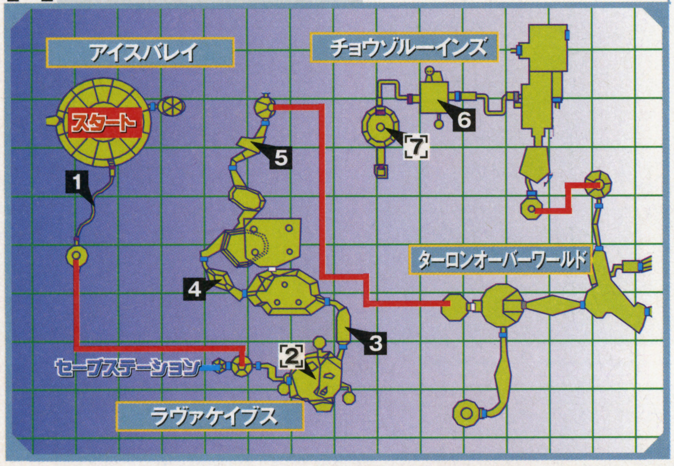


ウェイブバスター

ウェイブバスターはチョウゾルーインズにある。スパイダーボールを入手したら、サンライズドーム南のエレベーターに向かい、ラヴァケイブスとターロンオーバーワールドを経由してチョウゾルーインズに入ろう。

探索チャート＆マップ

1	南ドームコネクト	スパイダーボールでボールトラックを伝って、南のゲートへ進む
2	ラヴァワークステーション	冷却装置を作動させて床下を進み、エネルギータンクを入手する
3	地熱発電エリア通路B	パドルスポアが口を開けたときに攻撃してひっくり返し、足場にして溶岩を越える
4	地熱発電エリア通路A	天井の鍾乳石をミサイルで落とし、足場代わりにして溶岩を越える
5	マグマトレイル	スパイダーボールで壁の中にあるボールトラックを進み、対岸に渡る
6	祭壇跡地	ブーストボールで北側の高台に登り、穴を抜けてボールトラックを伝う
7	ライトニングタワー	四方の石柱を壊して足場を登り、上空のウェイブバスターを入手



2 パワーコンジットを探して装置を作動

サーモバイザーで3カ所にあるパワーコンジットを見つけ、ウェイブビームで撃とう。すると冷却装置が作動。あとは床下を進み、デモで示される場所で順番に冷却装置を作動させれば、エネルギータンクの場所へ行ける。

↑サーモバイザーで見るとパワーコンジットが見つかる。ウェイブビームを撃って電力を供給

↓装置作動後、床下を進んでウェストゲートへ。スイッチをスキャンしたらイーストゲートへ。最後にノウスゲートに進もう

7 スーパーミサイルで12本の石柱を破壊せよ

足場を2つ登ったら、四方にある石柱をスーパーミサイルで破壊しよう。すると外壁が崩れて低くなり、次の足場に登れる。これを繰り返して3フロア分の四方、計12本の石柱を破壊して最上部へ登れば、ウェイブバスターの場所へ行けるぞ。

←スーパーミサイルで石柱を破壊。12カ所壊すので、ミサイルが計60発必要になる

↑石柱の場所にいる敵に当てると弾かれるので注意。端に狙いをつけ、敵をかわして撃とう

↓3フロア分の外壁を崩したら、スペースジャンプで足場を登ってウェイブバスターを入手

アイスビーム

ウェイブバスターを入手したら、チョウゾルーインズの東を目指して進もう。エネルギーコアまでは今までに通ったルートなので、道に迷うことはないはずだ。エネルギーコアからは東の溶鉱炉に進み、北を回って南東の貯水プールへ。そこからプールチェンバーに入ればアイスビームが手に入る。

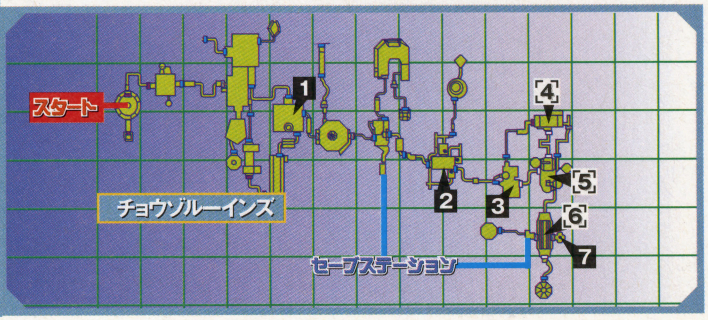
探索チャート＆マップ

1	噴水の泉	モーフボールで噴水に入り、天井のボールトラックを伝ってミサイルタンク入手
2	エネルギーコア	2つのボムスロットで足場を上昇させ、2階南東のゲートへ進む
3	溶鉱炉	ボールトラックで先へ進む。右の穴に進めばエネルギータンクが取れる
4	大アトリウム	ブーストボールで向こう岸へ。ボムスロットを作動させればミサイルタンクが取れる
5	エルダー大聖堂	石像とボムスロットで仕掛けを作動させ、南東のゲートへ進む
6	貯水プール	プールの底を爆破して水を抜き、ブーストボールで高台に登る
7	プールチェンバー	部屋の中央に置かれているアイスビームを入手する

4 3つのボムスロットでミサイルタンクへ

ハーフパイプをブーストボールで登れば先へ進めるが、壁の仕掛けを使えばミサイルタンクが取れる。手順は、まず胸像に隠されたスイッチをスキャン。するとボムスロットが出る。ブーストボールでボールトラックに張りつき、ボムスロットを作動させると2つめのボムスロットが出現。これを作動させてピストンに乗ればミサイルタンクの場所に行ける。

↑壁の胸像をスーパーミサイルで壊すとスイッチが出現。これをスキャンするのだ

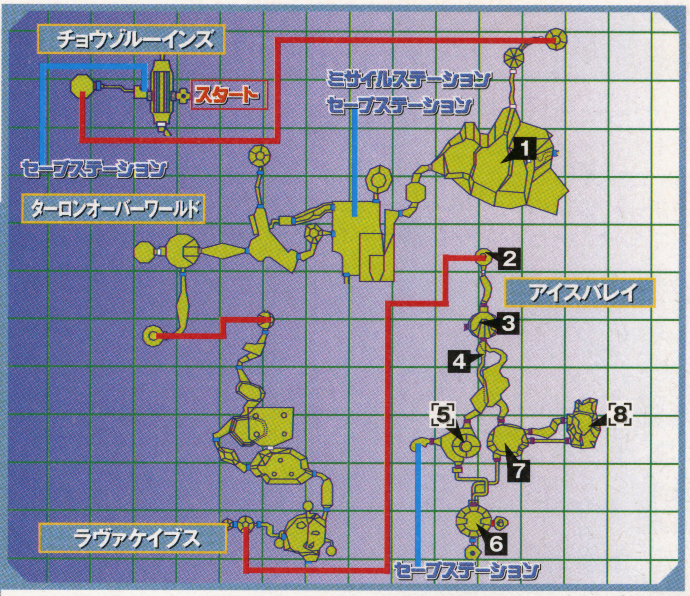


グラビティスーツ

グラビティスーツはアイスバレイの南東に位置するフェンドラナ地底湖にある。アイスビーム入手後、すぐ西のエレベーターからターロンオーバーワールドに向かい、ラヴァケイブスを経由してアイスバレイの南に出よう。

探索チャート＆マップ

1	オルフェオン墜落エリア	2体のフライングパイレーツを倒し、水中を通って対岸に渡る
2	エレベーター:ラヴァケイブス南方面	スパイダーボールでボールトラックを伝って、南のゲートへ進む
3	ツインブリッジ	足場を降りていき、南側の下から2番めのゲートから先へ進む
4	フロストケイブ通路	段差の上にあるスキマをモーフボールで抜ける。抜けた先のアイスビートルに注意
5	フロストケイブ	天井にある2つの鍾乳石をミサイルで落として足場にし、南側の高台にあるゲートへ
6	フェンドラナケイブ	飛び降りて水中に入り、北側の最下部にあるゲートから先へ進む
7	レイクケイブ	天井にある3つの鍾乳石を落として足場にし、湖を越えて東の高台にあるゲートへ
8	フェンドラナ地底湖	水中を進み、北の岩棚に置かれているグラビティスーツを入手



5 ハンターメトロイドは凍らせてミサイル!

フロストケイブに入って少し進むと、すぐにハンターメトロイドが襲ってくる。このメトロイドは、離れた場所からでも触手を伸ばして攻撃してくるので注意が必要。姿が見えたら、すぐにアイスビームで凍らせよう。凍らせてしまえば、ミサイル1発で粉砕できる。倒して安全を確保してから、天井の鍾乳石を落として渡っていこう。

↑赤いハンターメトロイド。あらかじめアイスビームをセットし、発見したらすぐに凍らせよう

8 敵をかわしつつ岩棚を進んで北側へ

グラビティスーツは北の壁の中に置かれている。南西ゲートからフェンドラナ地底湖に入ったら、まっすぐ進んで深い場所に飛び降り、北に向かって道なりに進んでいけばいい。ただし、途中2ヵ所にアクアリーパーとアクアザップが固まっている場所があるので注意。アクアリーパーは先端を撃って引っ込ませ、アクアザップは素早く横を通過してかわしていこう。

アクアリーパーに注意

↑アクアリーパーは厄介。すべて引っ込ませてから先へ進もう

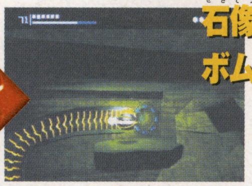
↑スペースジャンプで北の岩棚に登って進めばグラビティスーツがある

5 チョウゾゴーストを倒して連動する仕掛けを作動

石像の手の上でモーフボールになると、転がされて壁のボールトラックまで登れる。Rで張りついて壁のボムスロットを作動させると、高台の壁に3色のボムスロットが出現。あとは紫のボムスロットを作動させて、再び石像に転がされればいい。

←部屋に入ったらチョウゾゴーストを倒そう。実体化しているときにスーパーミサイルだ!

石像の手で壁のボムスロットへ



←転がされたらRを押してボールトラックへ。壁のボムスロットを作動させよう

紫のボムスロットで仕掛けを作動!

→ウェイブビームで紫を消し、ボムスロットを作動。先へ進むための仕掛けが出現する

6 水底のフタを爆破してプールの水を抜こう

プール中央の水底にある黒いフタをボムで爆破すると、穴が空いて水を抜くことができる。あとはブーストボールでハーフパイプを登り、東側の高台にあるゲートに進めばいい。ストーントードに飲み込まれたらボムで脱出しよう。

↑プールの中央に進み、モーフボールになると黒いフタが見つかる。ここをボムで爆破しよう

ハーフパイプを登って東側の高台に上がろう!

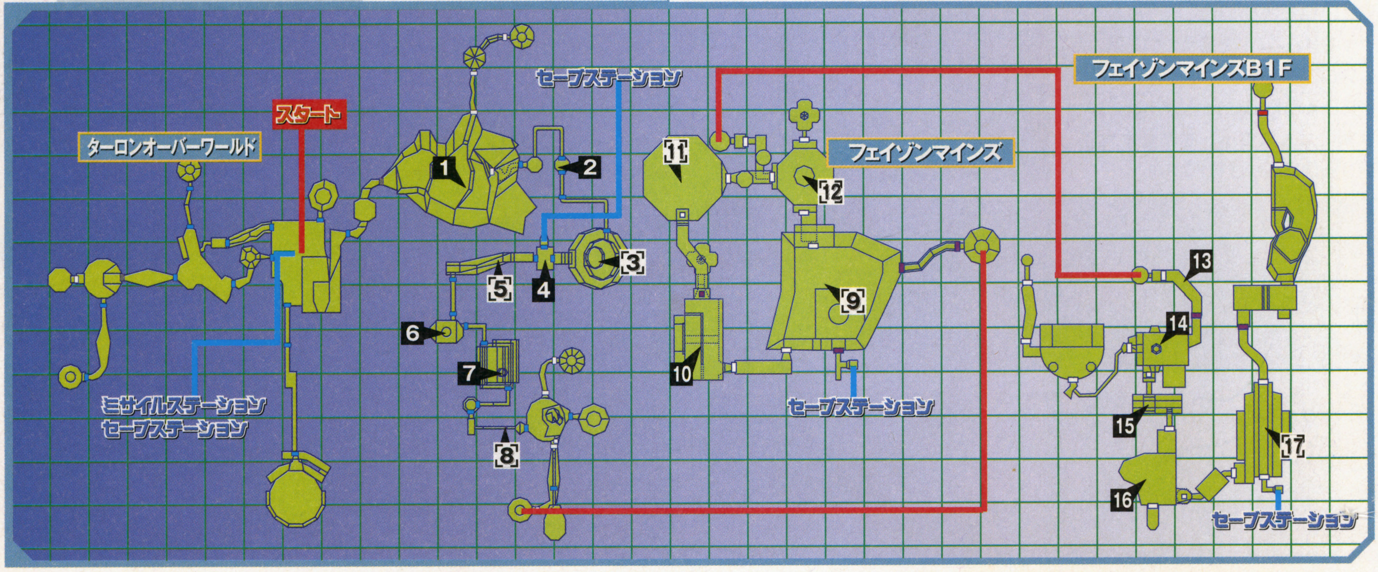
←↑ブーストボールで勢いをつけ、東側の高台に登ろう。ゲートシールドを破壊してプールチェンバーに入れば、目の前にアイスビームが置かれている

パワーボム

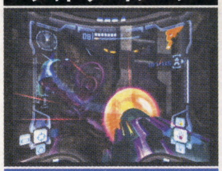
パワーボムは新たなエリアであるフェイゾンマインズにある。グラビティスーツを入手したら、ターロンオーバーワールドのランディングサイトまで行こう。そこからオルフェオン墜落エリアを通って、フェイゾンマインズまで長い道のりを進むことになる。フェイゾンマインズではタイプが異なるスペースパイレーツが数多く出現する。有効な武器を覚えて対処していこう。

探索チャート＆マップ

1	オルフェオン墜落エリア	水中を進み、南東の岩のスキマをモーフボールで抜け、対岸に上がって東のゲートへ
2	換気シャフトD	ゲート上部のパワーコンジットをウェイブビームで撃ち、ゲートを作動させる
3	動力炉	4ヵ所にあるパワーコンジットに電力を供給してゲートを開ける
4	動力炉エントランス	ゲート左右のパワーコンジットに電力を供給してゲートを開ける
5	貨物リフト	3ヵ所にあるパワーコンジットに電力を供給してゲートを開ける
6	研究データ保管エリア	3ヵ所にあるパワーコンジットに電力を供給してゲートを開ける
7	バイオテック研究エリア1	3ヵ所にあるパワーコンジットに電力を供給してゲートを開ける
8	換気ダクト	水中でボムジャンプをつなぎ、最上部まで登ってエネルギータンクを入手
9	フェイゾン採掘ステーション	2ヵ所にあるスイッチをスキャンしてシールドを解除する
10	メインセキュリティ	ウェイブトゥルーパーを倒してゲートロックを解除する
11	パイレーツ研究エリア1	プラットフォームシステムを作動させて一番上まで登り、ビーム砲で東側の壁を破壊
12	スピンタワー	ボムスロットでタワーを回転させ、ボールトラックをつないで2階へ登る
13	研究エリア連絡通路	天井際の段差にある箱を爆破してミサイルタンクを入手
14	パイレーツ研究エリア2	出現するエリートパイレーツを倒し、ゲートシールドを解除する
15	大型換気シャフト	ハーフパイプに降りて進むと毒ガスが噴射される。急いで通路奥のゲートを目指す
16	パイレーツ研究エリア3	ウェイブトゥルーパーとパワートゥルーパーを倒す
17	中央発電所	ドローンMk-Ⅱを倒し、床下に進入してパワーボムを入手



シャドウパイレーツ



サーモバイザーで戦おう。ウェイブビームでチャージ攻撃

ウェイブトゥルーパー

ウェイブビームのチャージビームを連発して倒そう

パワートゥルーパー

パワービームが有効。スーパーミサイルなら1発で倒せる

アイストゥルーパー

アイスビームのチャージ攻撃で凍らせ、ミサイルで粉砕

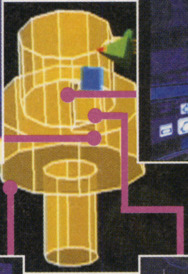
エリートパイレーツ

地面を叩いて繰り出してくる衝撃波はジャンプでかわそう。衝撃波をかわした直後に、スーパーミサイルで攻撃すると効果的

3 サーモバイザーでパワーコンジットを探せ

フライングパイレーツを全滅させた後、サーモバイザーでパワーコンジットを探そう。まずは最下部の壁際にある1ヵ所に電力を供給。次に壁沿いの足場を進んで2〜3ヵ所め、最後にゲートそばの4ヵ所めに電力を供給。

↑部屋の上部から下に飛び降り、西側の壁際に進めば発見できる



↑先へ通じる西側上部のゲートのそばにある。壁際のガレキを登ればたどり着ける

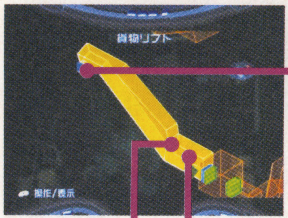
↑南側の壁際を探せば、すぐに見つかるはずだ

↑壁沿いの足場に登って進むと、西の壁際にある

5 足場を登りつつ3ヵ所のパワーコンジットを作動

通路の下部、中央、上部の3ヵ所にパワーコンジットがある。ウェイブビームでこれらに電力を供給しつつ、足場を登っていこう。また、貨物リフト内にはエネルギータンクがあるので回収しよう。

←足場を登る前に、リフトの扉をミサイルで壊してエネルギータンクを入手



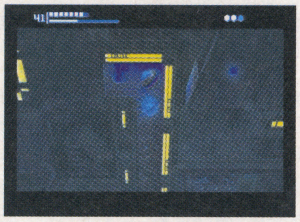
←通路に入ってすぐ正面にある貨物リフトの壁に、1つめのパワーコンジットがある

←最初のアクアリーバーがいる手前の足場から壁を見るとある

←上部ゲートのすぐそば。足場を登りきったら探そう

8 水中ボムジャンプでエネルギータンクの場所へ

泡が出ている場所でボムジャンプして段差を登っていけば先へ進めるが、途中の縦穴でボムジャンプを連続して登れば、エネルギータンクが取れる。ボムジャンプで頂点に達する手前でボムを設置し、連続的に上昇して最上部まで登るのだ。



←ボムジャンプを2回つなげばエネルギータンクの場所へ到達

9 シールド解除後にミサイルタンクを回収

西にある2つのスイッチをスキャンすれば、ゲートシールドが解除されて先へ進めるようになる。また、ここでは足場を登ってクレーンを作動させれば、ミサイルタンクが取れる。クレーン側面のパワーコンジットに電力を供給し、コンピュータをスキャンしてクレーンを動かすのだ。

↑西にスイッチが2つある。2つともスキャンすれば、ゲートシールドが解除される

←パイレーツを倒しつつクレーンの横へ。パワーコンジットに電力を供給後、コンピュータをスキャン

↑クレーンを動かしたら、スパイダーボールでクレーンのボールトラックを伝っていこう。クレーンの先端に降りてボムジャンプすれば、くぼみのミサイルタンクが取れる

11 天井のビーム砲でゲートが隠された壁を破壊

コンピュータをスキャンし、足場を降ろしつつ最上部へ登ろう。最上部の天井にはビーム砲がある。近くのスピナーで砲台を回転させ、コンピュータをスキャンしてビームを発射。ゲートが隠された東側の壁を破壊するのだ。

←コンピュータをスキャンして足場を降ろす。1階と2階で同じ手順を行おう

スピナーで砲台を回転!

↑スピナーで砲台を回転させる。この画面で正面の壁に先へ進むゲートが隠されている。少しずつ砲台を回転させて向きを調節しよう

スキャンしてビーム発射!

↑ボムでスピナーから出たらコンピュータをスキャン。これでビームが発射される。

12 1～2階のボムスロットでタワーを回転させる

ボムスロットで中央のタワーを回転させ、ボールトラックをつないで3階を目指す。まず1階のボムスロットで1段階回転させ、青いボールトラックをつないで2階へ上がろう。次に2階のボムスロットで2段階回転させ、下に降りて1階のボムスロットを3段階回転させる。これで赤いボールトラックがつながり、3階に登れる。登ったら足場を進んで西のゲートへ進もう。

←1階のボムスロットを回転させ、フチが青いボールトラックで2階へ

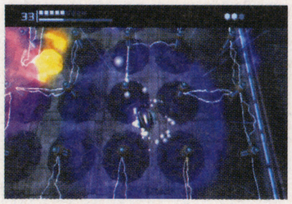
赤いボールトラックをつないで3階へ

→2階のボムスロットで2段階、1階のボムスロットで3段階回そう

17 ウェイブバスターでドローンMk-Ⅱを倒せ!

足場を降りるとドローンMk－Ⅱが出現する。この敵はウェイブバスターで攻撃すれば、自動的に捕捉して速攻で倒せる。倒したらモーフボールで床下に降り、電流の迷路を抜けてパワーボムを手に入れよう。

←ウェイブバスターで捉えたら、そのままAを押しっぱなしにしよう



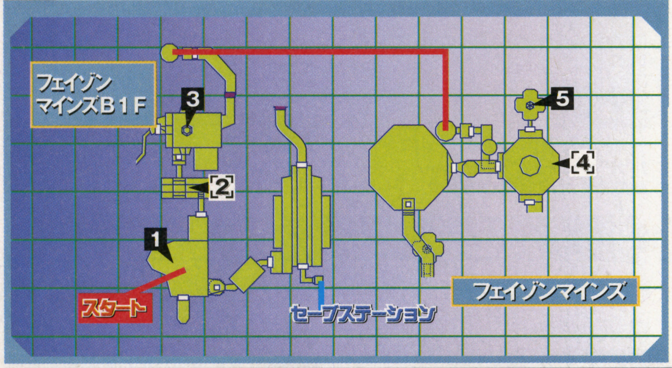
↑電流をよけてパワーボムへ。所々にある水溜りを爆破すると周りの電流を消せるぞ

グラップリングビーム

グラップリングビームはスピンタワーの最上部から入れる保管ルームにある。パワーボム入手後、スピンタワーまで来た道を戻っていこう。途中には再びエリートパイレーツやシャドウパイレーツが出現するので要注意だ。

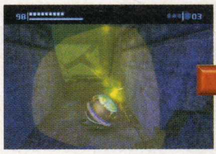
探索チャート&マップ

1	パイレーツ研究エリア3	出現するエリートパイレーツを倒してゲートロックを解除する
2	大型換気シャフト	床下に進入して換気システムを作動させ、エネルギータンクを入手
3	パイレーツ研究エリア2	シャドウパイレーツを倒しながら1階北東のゲートを目指す
4	スピンタワー	タワーのボールトラックをつなぎ、最上部に登ってガレキをパワーボムで爆破
5	保管ルーム	部屋の中央に置かれているグラップリングビームを入手

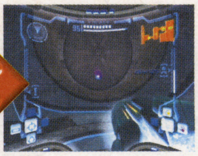


2 パワーボムで床下に進入し、換気装置を作動

通路に入ったら、やや奥に進んだところでパワーボムを使い、床に穴を空ける。その穴へモーフボールで入り、奥にあるスイッチをスキャンしよう。すると換気システムが作動し、毒ガスとパッファーが排除されてエネルギータンクが出現する。回収したらブーストボールで北西の高台に登ろう。


↑毒ガスのダメージを受けない位置でパワーボムを使おう

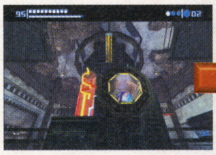
↑床の穴へ入って進むとスイッチがある。これをスキャン


↑穴の道を戻って出現したエネルギータンクを取ろう

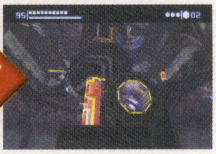
4 ガレキを爆破して3つめのボムスロットを作動

今度は3階、2階、1階の順でボムスロットを作動させる。3階で2段階、2階で3段階、1階で1段階タワーを回転させ、黄色いボールトラックをつないで最上階に登ろう。あとはゲートをふさぐガレキをパワーボムで爆破すればいい。

↑3階のボムスロットをふさぐガレキはパワーボムで爆破


↑3階のボムスロット。2段階タワーを回転させよう

↑2階のボムスロット。ここは3段階回転させる

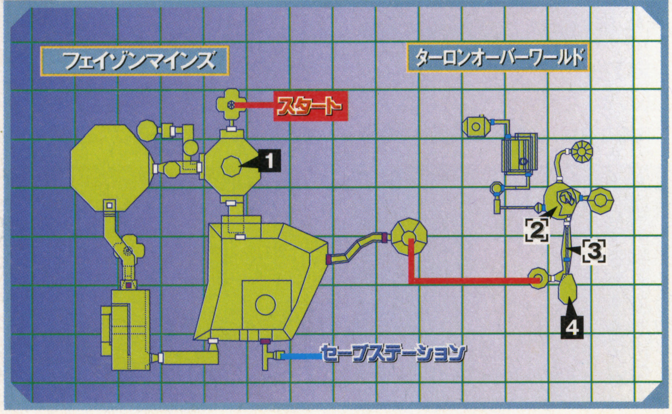

↑最後は1階のボムスロットを1段階回転させよう

Xレイバイザー

次はフェイゾンマインズからターロンオーバーワールドに入り、南東部の生命の泉を目指す。スピンタワーでは入手したてのグラップリングビームを使い、最上階南のゲートからフェイゾン採掘ステーションに出ると近道だ。

探索チャート&マップ

1	スピンタワー	天井のグラップルポイントを利用して最上階の南側に渡る
2	グレートツリーケイブ	スピナーで柵を開けて登る。ねじれたボールトラックを伝って南東のゲートへ
3	バースロード	パワーボムで道をふさぐ岩を爆破し、モーフボールでスキマを抜ける
4	生命の泉	パワーボムで道をふさぐ岩を爆破し、モーフボールでスキマを抜ける



2 スピナーを作動させて棚を開く

足場を登っていくと、壁際のスピナーを発見できるはず。これを作動させればグレートツリーケーブの上部と下部を仕切る柵が開き、上部に登っていけるようになる。頂上付近まで進んだら、ねじれたボールトラックを伝って高台に登ろう。

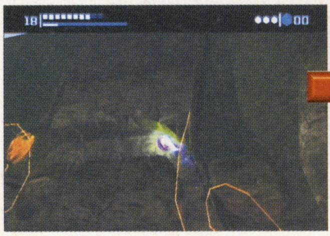
↑ブーストボールでスピナーを回転させ、柵を解除しよう

3 ブーストボールで坂を登って進もう

通路の突き当たりでパワーボムを使えば穴が空く。モーフボールで奥に進むとハーフパイプ状のスキマがあり、ここをブーストボールで登って右のスキマに入れば先へ進める。また、スキマの天辺まで登り、ボムで穴を空ければ、中に隠されたミサイルタンクが取れるぞ。

↑通路正面の壁でパワーボム

ミサイルタンクを回収しよう



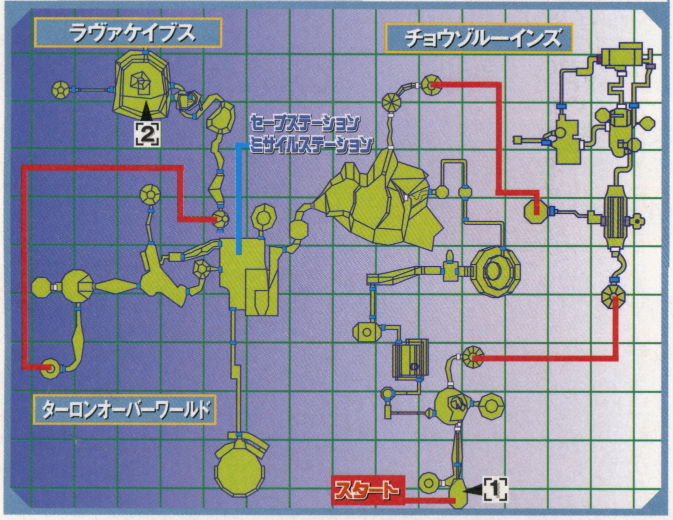
↑ブーストボールで勢いをつければ天辺に登れる。ボムで爆破してミサイルタンクを取ろう

アイススプレッダー

Xレイバイザー入手後は一見、道が閉ざされているようだが、ここはパワーボムを使えば道を切り開ける。生命の泉から脱出してしまえば、あとはラヴァケイブスのマグマガーデン連絡橋を目指して進めばいい。

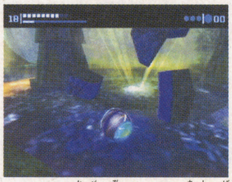
探索チャート&マップ

1	生命の泉	パワーボムで壁を壊す。足場を進むと出現するチョウゾゴーストを倒し、高台の穴へ
2	マグマガーデン連絡橋	パワーボムで橋を壊し、下の足場に降りてアイススプレッダーを入手

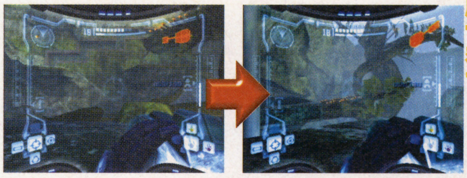


1 外壁を壊してチョウゾゴーストを倒せ!

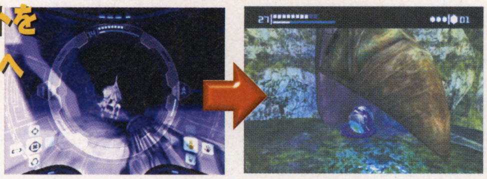
スキャンバイザーで周囲を見ると、もろくなっている壁が見つかる。ここをパワーボムで爆破して外に出よう。壁沿いの足場を進むとチョウゾゴーストが出現する。これを倒すと高台にある像の下に穴が空く。ここに入ればバースロード方面のゲート前に戻れるぞ。


➡パワーボムで壁を爆破。弾切れなら敵を倒して回復。

壁沿いの足場を登って高台へ

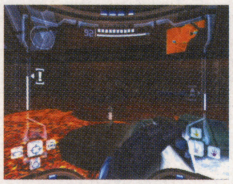

⬅壁沿いの足場から壁のスキマを通って大木にかかる橋へ進もう。そこから足場を渡って高台を目指す

チョウゾゴーストを倒して高台の穴へ


➡高台に近づくとチョウゾゴーストが出現。Xレイバイザーを活用して戦おう。全滅させると像の下に穴が

2 橋を爆破して下の足場に降りよう

マグマガーデン連絡橋にたどり着いたら、橋の真ん中でパワーボムを使おう。すると橋が壊れて下に降りられるようになる。目当てのアイススプレッダーは、橋の下の足場に置かれている。溶岩に落ちないよう、注意しつつ飛び降りて手に入れよう。

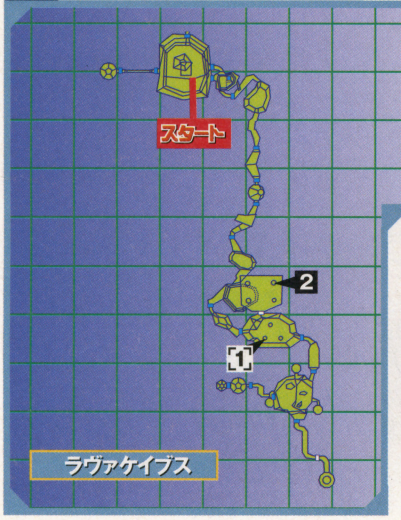

⬅橋を爆破して下に降りれば、すぐに発見できる

プラズマビーム

プラズマビームは、ラヴァケイブスの地熱発電エリアから入れる地熱発電予備室で入手できる。マグマガーデン連絡橋でアイススプレッダーを入手したら、来た道を戻ってラヴァケイブスをまっすぐ南下していこう。

探索チャート&マップ

1	地熱発電エリア	回転リフトを登ってボムスロットを作動。出現するボールトラックを伝って進む
2	地熱発電予備室	溶岩を越えて部屋の中央に進み、プラズマビームを入手

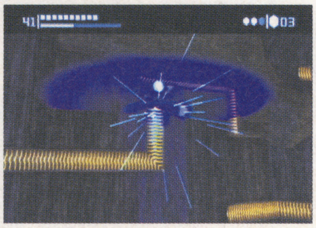


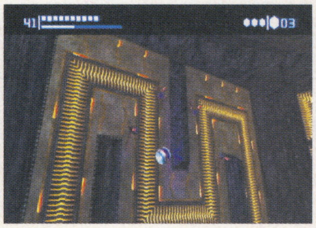
1 回転足場を登ってボールトラックを進め!

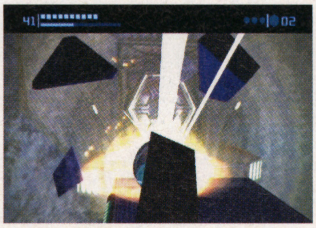
東ゲートの近くの足場を登り、グラップルポイントを利用して回転リフトの上へ。スピナーでリフトを上昇させ、隣のリフトに渡って2つめのスピナーを作動。次のリフトのボールトラックを登り、さらに高い回転リフトに渡ろう。そこにボムスロットがあり、作動させると天井が上昇して長いボールトラックが出現する。ここを進めば地熱発電予備室のゲートの前まで行ける。

⬆足場を2つ登るとグラップルポイントが見える。ここを利用して回転リフトへ渡ろう

⬆2つの回転リフトでスピナーを作動させ、リフトを上昇させよう。上昇させた足場を渡ってボールトラックを登り、一番高い足場に渡ってボムスロットを作動。これでボールトラックが出現する

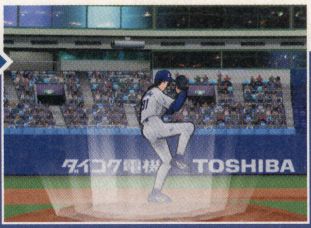

⬆ボールトラックが途切れているところでは、ボムジャンプや落下しつつ張りつくテクニックを使って移っていこう

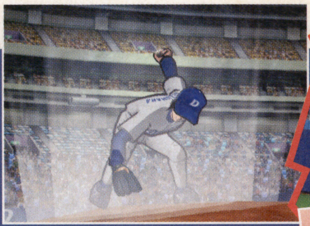

⬆メタルパラサイトに当たると落とされるのでかわしていこう。ちなみにメタルパラサイトがいる場所はボールトラックから外れて進めるぞ


⬆長いボールトラックを渡り終えたら、ゲートをふさぐガレキをパワーボムで爆破して地熱発電予備室に入ろう

原作でおなじみ秘球・秘打を再現

なんと水島作品に登場する秘打、秘投が使えるぞ。そのモーションを先取り公開だ！





『野球狂の詩』水原勇気の秘球

「野球狂の詩」に登場する女性投手、水原勇気。原作では、彼女はドリームボールという秘球でプロ野球の強打者をキリキリ舞いにするのだが、本作でもドリームボールが健在。その華麗なフォームに注目！

水島キャラとプロ野球選手が夢の競演

激闘プロ野球

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	激闘プロ野球	ジャンル	アクション野球
発売元	セガ	プレイ人数	未定
発売日	今夏	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定		

30人の水島キャラとプロ野球選手で2003年のペナントレースが楽しめる

ゲームキューブに本格的野球ゲームが登場。2003年の最新のプロ野球選手データで本格的なペナントレースが楽しめるのだ。しかも、水島新司原作のマンガに登場するキャラが使える。実在のプロ野球選手と水島キャラの対決がこのゲームで実現できちゃうのだ。夢の対決がたくさん詰まっている本作の魅力を紹介するぞ。

↑魅力的な水島キャラが多数登場。岩鬼や殿馬が実在球場で実在選手とプレイ！

人気キャラが実在の選手と対決！

←あぶさんと実在選手が真剣勝負。強打者のあぶさんが活きのいい実在選手を打ち砕けるか。面白そうな対決になりそうだ

プロ野球選手は最新のデータを反映

実在選手は「リアル」を追求。2003年度最新データの12球団300選手が登場。メジャーリーグから日本球界に復帰した阪神・伊良部投手や、新人選手のダイエー・和田投手など、話題の選手も登場する。新入団選手の今年の活躍を先取りで占えるぞ。

←監督も登場。超リアルな王監督

←↓西武・松井や巨人・清原など、今年も活躍が期待できる選手たちの姿をリアルに表現。それぞれの走塁、打撃フォームも本物そっくり!?

↑西武のエース松坂投手。昨年の日本シリーズの借りを返すべく、大車輪の活躍に期待

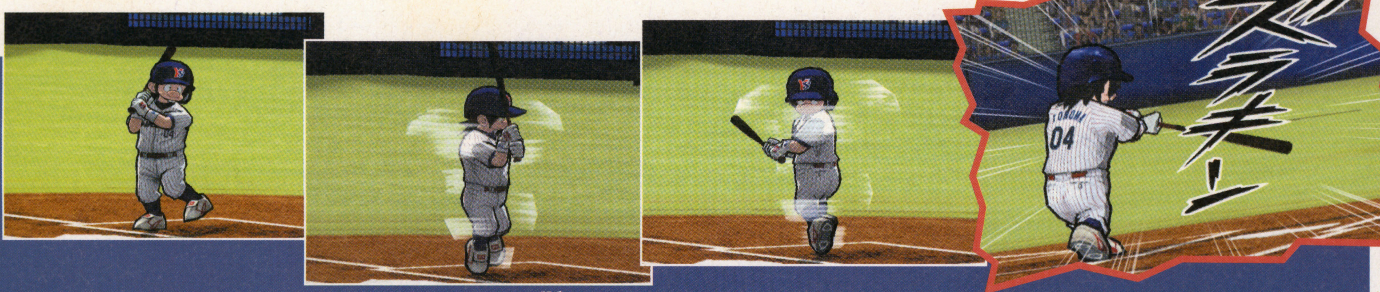
↓松井の抜けた巨人打線を牽引していく高橋由

球団マスコットもいるよ！

つばくろう

←選手、球場だけでなく、球団マスコットも本物が登場。ヤクルトは、人気マスコットの「つばくろう」くんが選手を出迎えてくれるぞ

 ©NPB ©水島新司 ©SEGA CORPORATION/WOW ENTERTAINMENT INC,2003 ※掲載画像は、2002年9月15日現在の球場看板をもとに再現しており、実際のゲーム画面とは異なります。



『ドカベン』シリーズ 殿馬一人の秘打

白鳥の湖

秘打といえば、何といっても「ドカベン」シリーズの殿馬。数ある秘打でいちばん有名なのは「白鳥の湖」。バッターボックス上で高速回転することにより、非力な打者でも遠くに打球を飛ばせる打法だ。本作では、そのおなじみの秘打を完全再現。回転の始動からバットへのインパクトシーンまで完ぺきに再現されている。小柄な殿馬でもホームランを打つことができる!?

水島キャラは所属チームを自由に選べる

本作の目玉の1つ、水島キャラ。実在選手はリアル路線だが、水島キャラはアニメ調（トゥーンシェード）で表現されている。登場が予定されている水島キャラは「ドカベン」「あぶさん」「野球狂の詩」などの人気キャラ30人以上。上で紹介しているように、水島キャラならではの秘球・秘打が使えたりと、原作に忠実に再現されている。ファンにとってうれしい演出がいっぱいだ。ここでは現時点で登場が判明している水島キャラを紹介するぞ。

⬅水島キャラは原作とは異なる球団に所属可能

⬆水島キャラが実在選手を迎えるシーン。違和感なし！

⬆東京メッツのエース「野球狂の詩」の岩田。その老かいな投法はどう再現されるのか？

⬆代打屋稼業から主力打者となった「あぶさん」。打撃の集中力は若手にまだまだ負けない

⬆独特の風貌が魅力的な「ドカベン」の岩鬼。得意の悪球打ちが忠実に再現されているぞ

⬆「新・野球狂の詩」の青空。見た目はひょうひょうとしているが、その実力は折り紙つき

今回紹介した以外にもまだいる!! 未公開キャラを勝手に大予想

今回紹介したキャラ以外にもまだまだ登場する水島キャラ。右の表はニンドリが勝手に登場を予想したキャラ。水島新司先生原作の野球マンガには魅力的なキャラがたくさん控えている。右の表以外にも「おはようKジロー」や「ドカベン・プロ野球編」などのキャラが登場しそう。どのキャラが収録されているのか楽しみだよね。

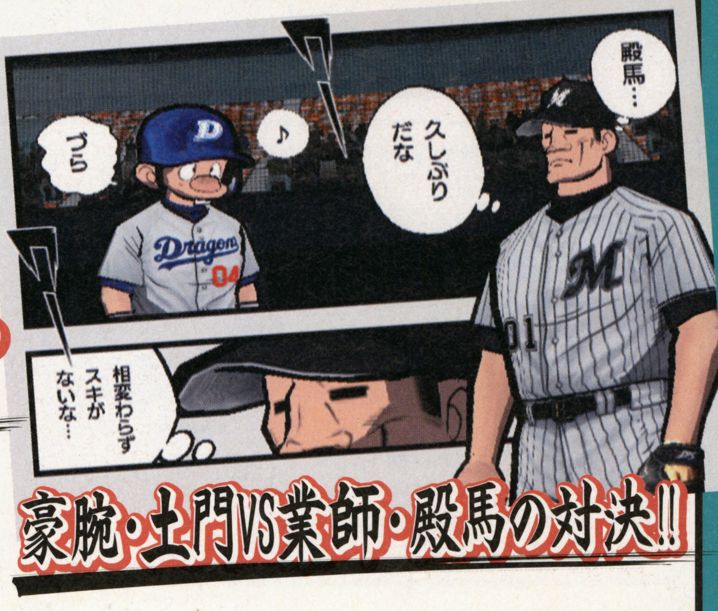
登場が予想されるキャラ(作品)

- 中西球道(球道くん)
- 藤村甲子園(男どアホウ甲子園)
- 真田一球(一球さん)
- 京極道太郎(極道くん)
- 新田小次郎(光の小次郎)

水島キャラ同士の対決ではカットインが！

水島キャラ同士が対決するシーンになると、まるでマンガを見ているようなカットインが入る。野球ならではの緊迫した駆け引きを垣間見ることができるぞ。いろいろなキャラの組み合わせのカットインを見るのも本作の楽しみの1つ。原作ファンにとってはたまらない要素となるハズ。

⬅「ドカベン」の山田と里中(?)の対決。打者と投手の球種の読み合いをカットインで表現。ライバル同士の緊迫感あふれるシーンだ



ポックルが大人になるための2つの要素が大判明!!

体験プレイレポート

発売まで1ヵ月を切り、今まで謎に包まれていた『ギフトピア』のサンプルROMが編集部に到着。早速プレイしてわかったシステムを紹介する。

GIFTPIA ギフトピア™

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ギフトピア	ジャンル	オルタナティブRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	4月25日	メモリーカード	6ブロック以上
価格	5800円		

真の大人になるために「ナナシ島」を駆け回る!!

大人になるために大人式と呼ばれる儀式を行う「ナナシ島」。その大人式を寝坊で欠席し、反逆罪で牢屋に入れられてしまった主人公ポックル。そんなところから物語が始まるのは前号まででお伝えした通り。今回はサンプルROMをプレイして判明した、ネムケと関係してくる時間の流れや、ハラが減るとゲームオーバーになるなどのシステムを解説。また画面の見方や、ゲームで重要なマネ(お金)の集め方、「ネガイ玉」などの新要素も紹介!!

⬆「ナナシ島」ではナナシFMからのアナウンスが流れる

ハラが減りすぎるとゲームオーバー!

ハート(ハラ)は動き回っていると減ってくる。減るにつれて、歩く速度が遅くなり、なくなるとゲームオーバーになるので要注意。ハラヘリを回復するには、自然の植物や、お店で売ってる食べ物を食べよう。

⬆島の所々に落ちてるハート。食べるとハラが大きくなる

パイナップル

⬅「ナナシ島」は自然の食物が豊富にある。ハラが減ったらどんどんとって食べよう。ただし、自然の食べ物は時間が経つと腐ってしまうぞ

冷凍キノコ!

➡冷凍庫で、ふつうのキノコを冷凍キノコにすることができるぞ。冷凍キノコは溶けないので便利なのだ

ネムケがきたら家へ帰ろう

時計の下の数字はキゼツするまでの時間をあらわしていて、0になるとネムイ精霊にキゼツさせられてしまうぞ。

➡ネムケがきたら、ベッドで休もう。大人に近づくと、起きていられる時間も増えるぞ

⬆眠くなっていくと、ネムイ精霊があらわれる。ネムケでキゼツすると、持ちマネの半分とほとんどのアイテムが取られてしまうので要注意だ

ゆっくりと時が流れる南の島「ナナシ島」

「ナナシ島」には時間が常に流れていて、島の人々は皆、自分のリズムで生活している。もちろん、時間によって会える人や場所、ポックルのできることも変化するのだ。例えば、最初は夜に起きていられなくて行くことのできなかったバーも、大人に近づくと行けるようになったりするぞ。南国特有のゆったりとした時間が流れる「ナナシ島」を舞台に、ポックルとなって駆け回ろう!!

⬆いつもは役場にいる村長のメイヤーさんも、こうやってベンチで寝ていることもある

毎日、エサをあげてネ!

⬅なんでも食べるポックルの愛犬タオ。忙しいからといって、ご飯をあげないと家出してしまうぞ

➡突然、スコールが降ってくるときもある。南国の島って感じだね。雨が降っているときにしかとれない食べ物などもあるぞ

 ©2003 Nintendo

主人公ポックルが大人になるための2つの方法!!

村長のメイヤーさんに「再大人式をしないと、ずっと子供のままな～のだ」と言われ、再大人式の費用を集めることを約束して牢屋から開放されたポックル。こうしてポックルは大人になるためにマネを集めるのだが、島で出会ったキノコじいさんのジギーは「人々の願いを叶えて経験をつめば自然に大人になれる」と言う。どっちの意見を聞いて進むかはプレイヤー次第だ。

⬆厳しい規則がある「ナナシ島」。顔にはモザイクが…

⬅ナナシ島」近代化のためにマネの管理に悩まされる村長メイヤーさん

➡「大人式などしなくても、自然に大人になれる」と語る、キノコ大好きじいさんのジギー

再大人式をするためにマネを貯める

マネを手に入れるには、島中にある自然の植物をお店で売ったり、アルバイトをすることで稼ぐことができる。マネはネムケでキゼツすると減ってしまうので、定期的にふりこみマシンに振り込むようにしよう。村長さんの提示金額を貯めれば新しい展開がポックルを待っているぞ。

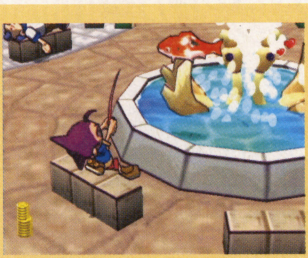
⬇ナナシーマートではアイテムを売るほかにも、もちろん買い物も可能だぞ

⬆マネカードを使えばマネをふりこめる

⬇雨の時にしか、とれない貴重な植物みずいろキノコ。高くうれるぞ

釣りをして魚をGET!

手につりざおを持って、水辺のベンチや切り株に座ると釣りができるぞ。「ナナシ島」では魚が高く売買されているので、たくさん釣って儲けよう。


⬆広場にある噴水であまり釣れないナナシコイをゲット。とっても高く売れるのだ

メイヤーさんのアルバイト

⬆アルバイトをするなら村役場へ急ごう。アルバイトの種類により、もらえる給料も様々

ポックルの自宅のポストにメイヤーさんからアルバイト募集の手紙が入っていることがある。アルバイトには「標識の建て直し」などがあるぞ。

「ナナシ島」の皆の願いを叶える

マネを貯める以外に、人々の願いを叶えれば大人になれる。願いを叶えるには、テンジンジャにオソナエし「からのネガイ玉」を入手する。願いを持った人から願いを吸い込み、叶えてあげると「カナエ玉」に変化するので、テンジン石像に奉納すればポックルは大人になっていく。

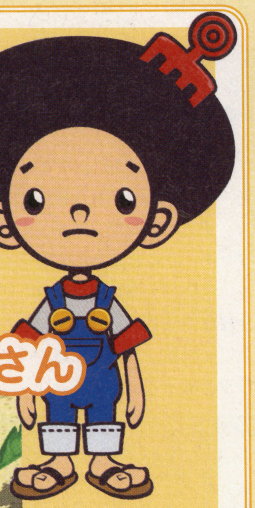
⬇人々の願いを吸い込んで叶えよう

⬅オソナエをして、まわりのすべての木像が光れば、「からのネガイ玉」を入手できる。たくさんオソナエして手に入れよう

➡カナエ玉」を奉納。たくさんの願いを叶えて経験をつめば、それがポックルの大人になる成長へとつながる

サッカーボールを取り返そう！

ポックルの愛犬タオに自分のサッカーボールを取られてしまったチビタ。「ネガイ玉」で願いを吸い取ってサッカーボールを返してあげよう。



⬅⬆ナナシーマートの子供でもあるチビタはナナシホテルの上階に住んでいる。普段は村の広場によくいるぞ

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 烈火の剣

体験プレイレポート

発売まで1ヵ月を切った、人気S・RPGのシリーズ最新作。今回は編集部に到着したロムをプレイしてわかったシステムの変更点やゲーム序盤のストーリーをお届けしよう。

GBアドバンス			
タイトル	ファイアーエムブレム　烈火の剣	ジャンル	S・RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	4月25日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

『烈火の剣』でのシステムの変更点を総チェック！

本作は前作『封印の剣』のシステムをベースにしながらも、プレイヤーが軍師としてストーリー中に登場するなど、さまざまな点で変更がなされている。ここでは、現在までに判明している前作との変更点を紹介するぞ。

↑→ゲームはプレイヤーの分身となる軍師の名前などの設定を入力。リンと出会うところから始まる

←ストーリーを追いながら自然な形で解説が入る

←操作説明ウインドウの有無は切り替えが可能だ

←敵との戦闘中に天候が変化。必要な移動力も変わる

←さまざまなクリア条件が設定されているのだ

ゲーム序盤の主人公 リンとともに歩む物語

ここからはゲーム序盤のストーリーを紹介。知略の限りを尽くして、全ての戦いを生き抜くのだ。

序章　草原の少女

草原の入り口に倒れていたところを、リンに助けられた軍師見習いの旅人。そこへ現れた、ベルンの山賊を倒すため、2人で協力して戦うことになる。このマップは全編を通して、リンが操作方法などのさまざまなことを教えてくれる、システム解説のためのマップとなっているのだ。

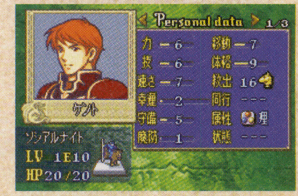
↑マップの1番右にいるユニットが軍師だ。なお、軍師ユニットは戦闘には参加しないぞ

↑このマップでは、基本的にリンの言う通りにしか操作することができないようになっている

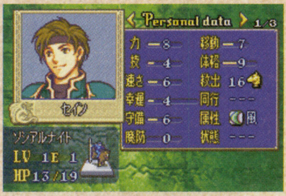
↑ボスユニットは強力！　覚悟を決めたリンだが、強敵に勝つことができるのだろうか

1章　運命の足音

旅の準備を整えるために訪れた、サカ地方にある交易都市ブルガルの近くで、リンを狙って襲ってきた山賊たちを相手に戦闘を繰り広げるマップ。このマップから、リンを守る命を受けたセインとケントの2人が仲間になる。



←マジメな性格のケント。さまざまな助言をくれるぞ



←ナンパな性格のセインだが、戦闘での腕前はたしかだ

↑マップ開始直後から、新たに2人の騎士が仲間に加わる。協力して戦っていこう

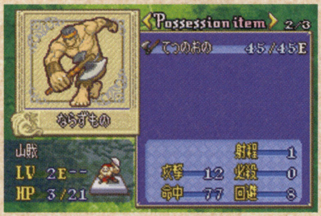
↑戦闘の途中にはシステムの解説も行なわれる。よく理解して、戦闘を有利に進めるのだ

↑マップをクリアすると、このような1枚絵のビジュアル画面が展開されることもあるのだ

 ©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

倒した敵からアイテムが入手可能

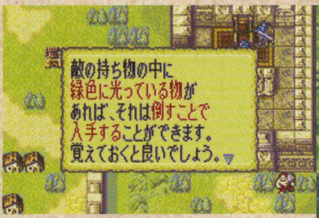
本作ではアイテムの入手方法も多様化。これまでのシリーズ同様に宝箱から や敵から盗むなどの方法のほか、敵を倒したときにその敵が持っているアイテムを入手できることがある。なお、敵を倒したときに手に入るアイテムは、所持品の欄でのアイテムの文字の色が緑色になっているのだ。



↑敵ユニットがアイテムを持っているかどうかは、所持品を見ることで判別できる

↑倒すと入手できるアイテムを持っている敵ユニットを倒すことができれば…

↑見事にアイテムを入手できる。敵ユニットの中にはレアアイテムを持っている者もいるぞ



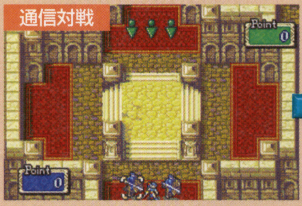
緑色の文字のアイテムに注目せよ!!

↑➡倒したときに敵が落とすアイテムは緑色で表示されているので、一目でわかるぞ

対戦が可能な通信闘技場は健在

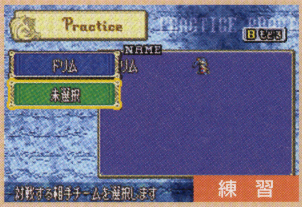
育てたユニットを使い、最大で4人までの対戦が可能な、通信闘技場は本作でも健在。前作と同様に、最大5体のユニットでチームを編成、練習や対戦などのモードで遊ぶことが可能だ。お気に入りのユニットを鍛え上げ、友だちと対戦しよう。

↑メニュー画面。前作からの変化はないようだ



↑自軍のユニットの中から、最大5人を選んでチームを編成。対戦を始めることになる

↑対戦での戦闘画面。互いに同じキャラを選ぶことももちろん可能となっているぞ



↑対戦相手がいなくても、練習モードを使って1人でも対戦の練習ができるのだ

↑好みにルールが決められる、ルール設定画面。この画面も前作からの変更点はない

2章　精霊の剣

ブルガルの街外れにある、精霊の祝福を受けた一振りの剣が納められた、サカ族の聖地である小さな祭壇。旅の安全を祈るため、この祭壇に立ち寄ったリンたちは、剣を狙うならず者たちから剣を守るために戦うことになる。このマップには、前作にも登場した攻撃で壊せる壁も存在するぞ。

↑このマップでは、傭兵が陣取っている玉座をリンで制圧することがクリア条件となっている

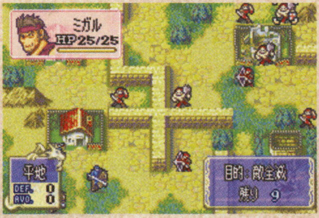
↑ケントの攻撃で壊れる壁を破壊！　開いた場所から一気に攻め込み、勝負を決めるのだ

精霊の宿りし剣 マーニ・カティ入手！

➡長期間に渡り、これまで誰にも抜くことのできなかった剣を、抜くことができたリン。剣に持ち主として認められ、これ以降、マーニ・カティはリンの持ち物となる

3章　小さな傭兵団

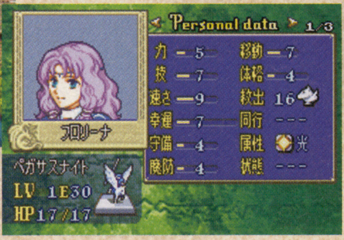
リンの祖父であるキアラン侯に会うため、リキア地方への旅を始めたリンたち。その旅の途中で立ち寄った荒廃した村で、ペガサスナイトのフロリーナを助けるために、山賊たちと戦うことになる。このマップは、フロリーナとウィルの2人の新たな仲間を得ることができる、嬉しいマップだ。



↑村の中は壁で仕切られている。なお、このマップから敵軍の中にアーチャーが登場するぞ

↑山賊にからまれていたペガサスナイトのフロリーナ。彼女はリンの昔の友人だ

2人の仲間が合流!!



↑➡このマップでは、飛行が可能なペガサスナイトのフロリーナと、間接攻撃が可能なアーチャーのウィルの2人の仲間が加入する。それぞれの特徴を把握して戦わせるようにしたい

新システムを含め『II』の魅力を総チェック！

ルーンII
コルテンの鍵の秘密

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～	ジャンル	アクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月23日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

前作をはるかにしのぐ内容で仕上がりつつある今作。発売日に加えてサブタイトルも決まり、そこに秘められたストーリーも気になるところ。いよいよ明らかになってきた全貌を一挙公開する！

前作の基本システムを踏襲しつつ戦闘や謎解きが充実した『II』

ゲームの進め方は前作のシステムがいかされ、ワールドマップからステージマップを選択して1つずつクリアしていくことになる。戦闘では、カードを使って戦う点は前作と同じだが、エンカウントなしで敵と遭遇するため、戦略性がアップしたのが特徴。また、ステージマップにはカードの力を利用して探索していく場所や仕掛けが加わり、謎解きの要素も強化されている。

①マップを選択

ワールドマップ上に進めるステージマップが表示される。一度クリアしたところも、何度でも挑戦できる

②ステージをクリア

ステージに入ったら、敵と戦ったりアイテムを拾いながら探索。ボスを倒すなど、条件を満たせばクリア

③デッキを調整

ステージをクリアしたら、拾ったカードや町のお店などを利用してデッキを編集。強化していくのだ

④新たなマップへ

ステージを1つクリアすると新たなステージマップが出現する。デッキを編集したら、新たな場所に進む

「鍵」をめぐる戦乱の渦に巻き込まれる少女の運命

前作の主人公カティアによって統一されたアーガイル大陸は、異形を操る魔道具「鍵」を代々の女王が継承し、平穏を迎えていた。だが、それも長くは続かない。大陸の一国コルテンは人工の「鍵」を開発し、周辺地域へ侵攻を開始する。「鍵」を持つ少女リズは、やがて巨大な運命の渦に巻き込まれていく。

戦争を引き起こしたコルテンの狙いとは…!?

↑コルテンは国王マッコイ8世のもと、模造の「鍵」の力で他国を侵略し始める

「鍵」を操る少女 リズ

『II』の主人公。幼いころに盗賊に拾われて育てられる。「鍵」を持っており、異形を意のままに操れるが、捨てられる前の記憶はほとんど失っている

カードからクリーチャーを召喚して戦う

戦闘ではカードを投げて、クリーチャーを召喚して戦っていく。敵はこちらと同じくフィールド上をうろついており、戦うか逃げるかはプレイヤーしだい。カードは30枚一組で使い切ると攻撃できなくなるため、バランスを考えて戦う必要がある。また、敵はクリーチャーのほかに、リズと同じくカードを操る強敵も各所で出現する。

↑カードを投げて攻撃や防御、回復など、効果が異なるクリーチャーを召喚して戦っていく

徘徊するクリーチャーや異形を操る敵を倒せ！

↑敵となるクリーチャーはフィールド上をうろついている。こちらを見つけると攻撃してくるぞ

→模造の「鍵」を持つ敵はカードを使ってくる。相手の召喚するクリーチャーにも注意が必要だ

 ©2002-2003 FromSoftware.All rights reserved.

マップの各所に隠されたアイテムを収集

デッキを強化するには、ステージマップでカードや赤い妖精「リム」を集めていくことが重要になる。リムは集めるとレアカードと交換できるため、カードコンプリートにもつながるぞ。『II』では変化型カードの能力を利用することで、行ける場所がたくさんある。空を飛んだり、崖を登ってすみずみまで探索し、いろいろなカードを集めていくことも楽しみの1つだ。

カードや妖精を探そう!

⬆カードは宝箱から手に入るものもあれば、物陰や砂の中に隠されているものもある

⬆赤い妖精。妖精博士のラッセルに預けるとカードと交換できる

⬆青い妖精。触るとリズのHPや魔法石、カードを回復してくれる

⬅変化型カードを使うと、そのクリーチャーに変身することができる。カードを使って、ヘルハウンドに変身!

変化型カードの力で地形の障害を越えて探索!

➡変身中はクリーチャーが持つ技を繰り出せる。フィールド上にあるマジックブースターに乗ると技の効果がアップ。強化された「ジャンプ」で高い崖もひとっ飛びだ!

ステージクリアの評価に応じてカードを入手

ステージはゴール地点にたどり着いたりボスを倒すなど、特定の条件を満たせばクリアとなる。クリアすると倒した敵の数や受けたダメージなどで評価され、1～3枚のボーナスカードがもらえる。

➡ボスのストーム・ハガンとの対決! ボス戦があるときはカードを温存しておきたい

もらえる枚数が変化

⬆➡高評価でクリアすれば、より多くのボーナスカードを入手することができる

お店やラッセルの家で手持ちカードを強化

シナリオを進めると、ワールドマップからカディスの町に入れるようになる。ここでは広場にいる人々と話して情報を集めたり、カードショップやラッセルの家を訪れることができる。とくにカードショップでは、手持ちのカードを強化したり、コピーして増やせるため、デッキを強化する上で重要な場所だ。ステージを1つクリアするたびに利用することになるだろう。

カードショップ　カードの購入やコピー、クラスチェンジが可能

カードの売買ができるほか、カードのクラスチェンジやコピーができる。クラスチェンジすると別のカードに変化させることが可能。同じ種類のカードを増やしたいときはコピーだ。

➡お金を払ってカードを購入。たくさんあるカードを売ってお金を稼ぐこともできる

経験値をためて強力なカードにクラスチェンジ!

⬆戦闘で使うとカードの経験値がたまる。一定値をためると、クラスチェンジやコピーが可能

⬇クラスチェンジすれば、より強いカードや新しいカードを手に入れることができる

ラッセルの家　赤い妖精を集めてレアカードを入手

ラッセルは赤い妖精のリムを集めている妖精博士。ステージマップでリムを見つけてラッセルに預けると、集めた数に応じて、他では手に入りにくい珍しいカードをくれる。

➡見つけたリムは、すべてラッセルに預けよう。一定の数が集まるごとに、新しいカードがもらえる

イベントが用意されたサブマップも存在!

前作ではシナリオの進行には関わらないイベントが楽しめる、サブマップが用意されていたが、それらは『II』にもあることがわかった。その1つである「闘神の間」では、カードを操るNPCとの対戦が可能。ここでは意外なキャラとの対戦も待ち受けているらしいが…!?

闘神の間でNPCと対決!

⬆「闘神の間」は対戦がメインのサブマップ。相手と一対一の戦いだ

➡お互いが召喚したクリーチャーが入り乱れての白熱の戦いが展開する!

タイプや属性の異なる200種類以上のカードを操る

カードは全部で200種類以上と充実。カードタイプは変化型が加わって5つに、属性は機属性が加わって6つに増えている。また、主人公にカードの熟練度が設けられ、プレイヤーの戦い方が成長に影響するぞ。

➡カードタイプや属性が増えたことで、デッキのバリエーションも幅が広がっている

効果別に5つのカードタイプが存在

カードタイプは武器型、召喚型、自律型、補助型、変化型の5種類。タイプ別に攻撃方法や効果が異なっており、これらをバランスよくデッキに加えていくことになる。また、通常のカードのほかに、クリーチャーを捕獲する特殊なカードもある。

特殊なキャプチャーカード

➡キャプチャーカードをぶつけて倒すと、クリーチャーをカードとして入手できる

武器型クリーチャー

武器のように直接攻撃

使った瞬間に攻撃が繰り出される。敵に近づき、直接攻撃をする感覚で使える。カード1枚につき複数回攻撃できるものが多い。

⬆武器型ヴィーヴル。ヴィーヴルの攻撃で敵を倒すと、大魔法石が大量に出る

召喚型クリーチャー

2種類の効果を選択可能

強力なクリーチャーを召喚できるカード。使うと主人公を中心にクリーチャーが出現し、効果を発揮する。技を2種類から選べるため、状況によって使い分けることができる。効果は大きいが、一度しか使えない。

⬆召喚型のキマイラ。巨体で突進する攻撃のほかに、マップ上の赤い妖精の数を調べる技も使える

自律型クリーチャー

自分で行動して効果を発揮

自分の意思で行動するクリーチャーを召喚できる。召喚すると、HPが尽きるまで、敵を見つけて攻撃してくれる。

⬅エルフを召喚。素早い動きで敵の攻撃をかわし、スキを見て矢を放って攻撃する

補助型クリーチャー

トラップや回復なのど効果

フィールドに出現してHPを回復したり、攻撃力を上げるといった補助効果を発揮。トラップになって敵を攻撃するものもある。

⬅補助型マーメイド。癒しの歌で、リズのHPを徐々に回復してくれる

変化型クリーチャー

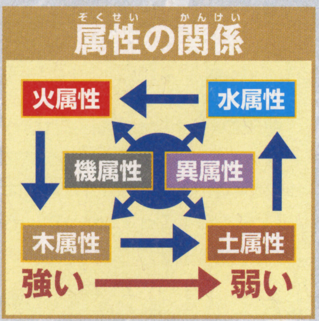
主人公がクリーチャーに変身

主人公自身がクリーチャーに変身し、技を繰り出せる。マジックブースターに入ると一定時間、技が強化される。

⬅変化型のタロス。「フラッシュバスト」は、両腕の大砲を連射する強力な攻撃！

カードの熟練度で主人公の属性が変化

主人公にはカードの属性ごとに熟練度があり、戦闘でよく使っている属性ほど熟練度が高くなる。主人公の属性は、もっとも熟練度が高い属性に変化していくため、注意が必要だ。また、すべてのカードにはレベルがあり、熟練度より高いレベルのカードを使うと通常の倍の魔法石を消費する。どの熟練度も均等に伸ばすか、一部を鍛え抜くかはプレイヤーしだいだ。



属性の熟練度

上から順番に火、水、土、木、異、機属性の熟練度が表示される。星マークが多いほど、熟練度が高いことを示す。

⬅土属性の熟練度がもっとも高く、リズも土属性になっているのがわかる

⬆戦闘を重ねると主人公がレベルアップするが、これとは別に熟練度があるのだ

⬅これは主人公レベルアップの瞬間。各属性をバランスよく使えば、熟練度も均等にアップ

木属性マイコニドの攻撃

主人公が土属性のとき

⬆リズが土属性のときは、属性の優劣関係から木属性の攻撃に弱くなる。マイコニドの攻撃でやや多くダメージを受けている

主人公が異属性のとき

⬆リズが異属性なら、木属性に対して有利。同じマイコニドの攻撃でも、土属性のときと比べて受けるダメージがやや減っている

特定カードの組み合わせでコンボが発動

カードを特定の組み合わせで使うと強力な効果を発揮する「コンボ」になる。コンボの組み合わせは赤い妖精から教わったり、自力で見つけることも可能。『Ⅱ』ではZボタンを押しながらカードを使うことで、効果をアップする「Z強化」というテクニックが存在する。このZ強化をしたとき、赤い枠で囲まれたカードが、コンボの組み合わせとして判別できるぞ。

コンボのみつけ方は…

Z強化で発見する

↑Zを押しながらカードを選ぶと、Z強化となり、通常は青い枠で囲まれる。このとき赤い枠になれば、それがコンボの組み合わせだ

赤い妖精から聞く

↑赤い妖精の中にはコンボの組み合わせを教えてくれるものがいる。組み合わせを聞いて登録されればステータス画面で確認できる

ストーンメテオ

↑ストーンヘッド3体のコンボ。上空に舞い上がった後、無数の隕石となって敵を撃つ！

無数の隕石が敵に降り注ぐ！

3種類のマンドラゴラがいっせいに大爆発する

マンドラゴラミキサー

←↑マンドラゴラ、ステップマンドラ、マンドラキングを召喚するコンボ。3種類のマンドラゴラたちが踊りまくった後、大爆発を起こして周囲の敵に大ダメージを与える！

エルフたちの力でHPが徐々に回復！

グリーンガーディアン

↑エルフ、エルフロード、ダークエルフの3体を組み合わせるコンボだ。木々の力により、主人公はもちろんのこと、味方のクリーチャーのHPも徐々に回復してくれる。効果の持続時間が長いのが魅力

プレイキャラを選べるようになったVSモード

プレイヤー同士で対戦が楽しめるVSモードは健在。とくに『Ⅱ』では主人公のリズ以外にも、コルテン兵や謎の教団の幹部など、プレイキャラを複数から選べるようになった。対戦の舞台となるステージも、いろいろな地形が用意されているようだ。また、対戦に有効なカードが多く追加されているため、より白熱したバトルが期待できそうだぞ！

↑対戦に使用するキャラを選択。敵であるコルテン兵やマッコイ8世なども選べるのだ

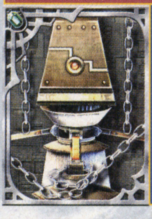
↓ステージは森や建物の中などさまざま。障害物に身を隠すといったテクニックも使えるかも

↑通常の戦闘では主人公のMPを回復するラウス。対戦では相手のMP回復を妨害！

↓ミスターリバースの効果はストーリーモードでは無意味だがVSモードでは強力！

対戦で威力を発揮するカードも数多く存在！

ラウス



←機属性。相手の周囲を回って魔法石を奪い取る

ミスターリバース

←木属性。出現中、相手の操作方向を逆転させる

プーカ

←水属性。相手に接触して手持ちカードを裏返す

PS版『サモンナイト』の主人公たちの登場が判明!!

本作はPSでヒットした『サモンナイト』シリーズと同じ世界観を共有するRPG。今回は、本作にも登場することが判明した『サモンナイト』で活躍した4人の主人公たちを紹介。彼らがどのように本作の物語に関係してくるのかはまだ不明だが、大事な役割を果たしてくれそうだ。

熱いハートの少年 新堂勇人

異世界に召喚された4人の主人公たちの一人。元の世界では、学校でバスケ部に所属していた。さっぱりとした性格ながらも熱い部分を併せ持ち、物事に対して前向きで積極的な性格の少年だ。

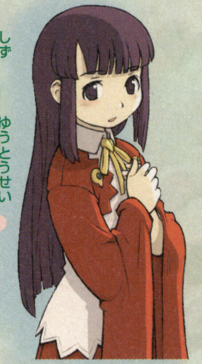
明るい元気少女 橋本夏美

バレー部に所属している、社交的な女の子。オテンバでちょっとおせっかいやきなところも持つが、彼女の楽天的な性格は皆に慕われている。

クールな剣士 深崎籐矢

現実的な考え方をするクールな性格の少年で、剣道部に所属しているスポーツマン。常に冷静で落ち着いた物腰のため、周囲に頼られている。

静かな優等生 樋口綾



学校では図書委員を務める、優しくて物静かな性格の少女。内気な性格のため、周囲の評価とは対照的に自分に自信が持てないでいる。

PS版『サモンナイト』とは？

PS版『サモンナイト』は、かわいらしいキャラクタデザインや練られたシステムなどが好評を博したSRPG。突如響いてきた謎の声に導かれ、見知らぬ異世界「リィンバウム」へと召喚された4人の主人公のうちの一人となり、元の世界へと帰るための方法を探す物語だ。

←さまざまなキャラと出会い冒険を繰り広げる

←戦闘はシミュレーションRPGとなっているぞ

新たな登場キャラとゲームシステムを紹介

サモンナイト クラフトソード物語

GBアドバンス			
タイトル	サモンナイト クラフトソード物語	ジャンル	武器創造バトルRPG
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
発売日	4月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2003 ©Flight-Plan ©BANPRESTO 2000 MADE IN JAPAN illustration 飯塚武史

自分で作った武器を手に最高の鍛冶師を目指せ

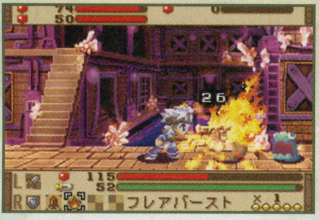
本作は、亡き父と同じ「鍛聖」と呼ばれる最高の鍛冶師となるべく、自分で武器を作製、その武器を使い御前試合のトーナメントを勝ち抜いていくことが目的だ。今回は、トーナメント第1戦までの物語の流れを紹介するぞ。

男主人公 クリュウ

女主人公 プラティ

↑護衛獣は、戦闘や武器の作製をともに行なう仲間。全4体のうちの誰かが召喚されるのだ

↑御前試合のトーナメントには多数のライバルが登場。その全てに勝ち「鍛聖」の座をつかめ



↑戦闘は主人公を操作するアクションで展開。装備している武器によって攻撃法も変化する

↑護衛獣もアイテムや魔法を使って、戦闘に参戦。主人公同様にレベルもアップしていくぞ

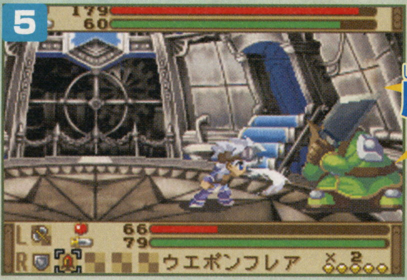
トーナメント第1試合までの流れ

↑物語は「鍛聖」を決めるトーナメントの開会式の日の朝から始まることになる

↑開会式の後は護衛獣と一緒にダンジョンへ。敵と戦いながら武器作製の材料を集めるのだ

↑集めたアイテムを材料に変え、親方より出された課題の武器を作り上げよう！

↑課題の武器を作り終えると、使者が登場。その後、お城の会場で主人公の試合が始まる



御前試合での勝利を目指せ！

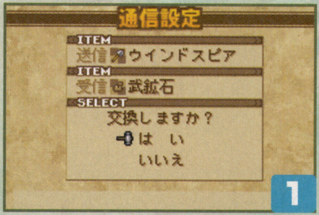
←主人公のトーナメント第一試合の相手は、圧巻の巨体が特徴の強敵チェベス。護衛獣の魔法や、自分の手で作り上げた武器を使って戦え！

アイテム交換や対戦が可能な通信モード

通信モードでは、ゲーム本編となるストーリーを進めたセーブデータを使うことで、アイテムの交換や対戦を行なうことが可能。このため、ストーリーをクリアしてしまった後でも、アイテム交換のためにアイテムを集めたり、対戦用にキャラを鍛えたりなど、長く楽しむことができるのだ。

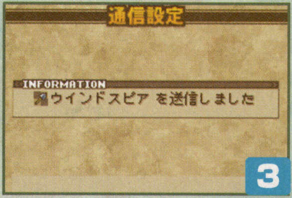
アイテム交換

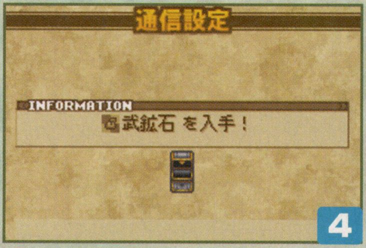
アイテム交換では、アイテムや武器の交換をすることが可能。アイテム交換の設定画面で、それぞれのプレイヤーが交換するアイテムや武器を決定。それぞれが交換するアイテムに納得がいけば、交換が開始される。アイテムコンプリートを目指すのだ。



↑お互いに交換するものが表示されている

↑交換をOKすると、このアイテム送信画面に

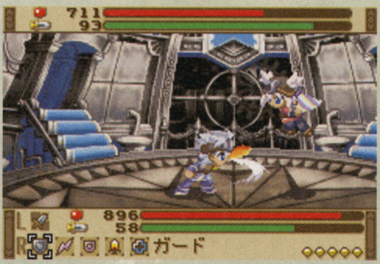




↑→先ほど決定したアイテムをお互いに送受信。無事にアイテム交換が終了したのだ

対戦モード

対戦での戦闘方法は、通常の戦闘のほか、1本の武器のみを装備して戦う、御前試合の2種類から選択が可能。同様にアイテム・魔法の使用の有無も設定できる。また、戦闘に勝った方がもらえる戦利品となるアイテムを賭けることもできるのだ。



初回特典で設定資料をゲット

本作の初回生産分を購入すると、先着で「サモンナイトクラフトソード物語オフィシャル設定資料集」がもらえる。この資料集は、描き下ろしの新イラストやキャラの設定資料、用語辞典などが収録され、ファン必携の1冊となっているぞ。

Castlevania™ キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲

新たな「ドラキュラ」の物語がアクションRPGとなって甦る!!

GBアドバンス

タイトル	キャッスルヴァニア　暁月の円舞曲	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月8日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

未来に出現したドラキュラ城の中から脱出せよ!!

『悪魔城ドラキュラ』シリーズの流れをくむ、RPG要素を取り入れた探索型のアクション。2035年の日本を舞台に、皆既日食を見物しようとしていた主人公、来須蒼真が突如連れて来られてしまった、日食の中に封じられていたドラキュラ城から脱出するための戦いを繰り広げる物語だ。

闇の力を持つ少年 来須蒼真

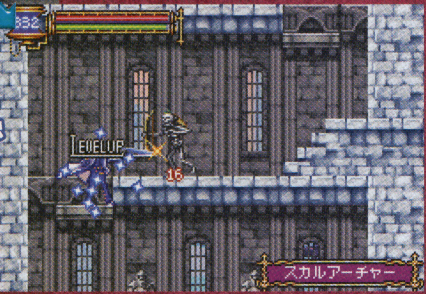
突如ドラキュラ城に連れて来られた高校生。モンスターの魂を自分の力にできる能力を持つ。

↑幼なじみの弥那とともに、ドラキュラ城から抜け出すため、城主の部屋を目指すことになる

↑城の中はモンスターだらけ。時には巨大なボス級のモンスターと戦うことになることも

敵を倒して経験値を貯め

←モンスターを倒すことで蒼真は経験値を入手。この経験値を一定値貯めることができると…



レベルアップで強くなれ!!

➡蒼真のレベルがアップ！　HPやMPなどのさまざまなパラメータがアップするのだ

武器によって変化する攻撃の仕方

本作には剣や斧、槍など多彩な装備アイテムが登場。同じ系統の武器でも、武器によって攻撃方法が変化する。なお、これらの装備アイテムは城内に落ちているほか、敵を倒すか、お店で購入することで入手していくことになる。

←装備はいつでも変更可。状況にあわせて装備も変えよう

↑武器や防具はいろいろな場所に落ちている。中には、簡単には取れない場所にあるものも

↑装備アイテムを手に入れたら、すぐに装備。早めに能力や使い勝手を確かめておこう

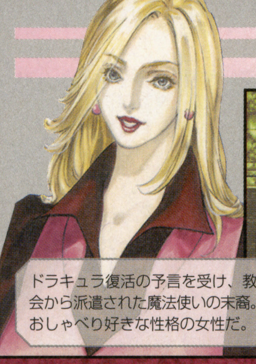
↑➡同じ剣系統の武器でも、前方に攻撃を突き出すショートソードと、上段から振り下ろす竹刀といったように、武器によって攻撃の仕方は変化。攻撃力以外の部分にも注意が必要となるぞ。

↑武器を装備していない場合は拳での攻撃になる

このほかにも多彩な武器が登場

さまざまな思惑を秘めた謎の登場人物たち

魔法使いの末裔 ヨーコ・ヴェルナンデス



ドラキュラ復活の予言を受け、教会から派遣された魔法使いの末裔。おしゃべり好きな性格の女性だ。

退魔の力を持つ男 J(ジェイ)

1999年に事故に遭い、記憶を失った男。失った記憶を求め、ドラキュラ城にたどり着く。

© 1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

4タイプのタクティカルソウルを駆使しドラキュラ城を進む

蒼真にモンスターの魂を宿すことで、モンスターのさまざまな技や能力を使えるようになるシステムが、タクティカルソウルだ。このタクティカルソウルは、攻撃用のものや蒼真のアクションが増えるものなど4タイプ、計100種類以上が存在。中には先へ進むために必須のものもあるぞ。

↑モンスターを倒すと、まれに出現する魂から、さまざまな能力を身につけることが可能だ

↑ソウルには、写真中央に見える「ソウルキーパー」の中に封じられているものもある

↑タクティカルソウルは装備アイテムと同様にいつでも変更することが可能だ

蒼真のアクションが増加する　アビリティタイプソウル

蒼真の行なえるアクションを増やせるソウル。このタイプのソウルには、ドラキュラ城の探索に不可欠なものが多く、新たなアクションが可能になることで、これまで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。

↑バックダッシュが可能になる「グレイブキーパー」は、特に敵の攻撃の回避に役立つぞ

↑➡2段ジャンプが可能になる「マルファス」。この能力を使わなければ行けない場所も多数存在しているのだ

多彩な攻撃が可能になる　バレットタイプソウル

魂を宿すことで、敵モンスターの持つ、特殊な攻撃を使用できるタイプのソウル。シリーズでおなじみの、サブウェポンのような使い方が可能だ。なお、このタイプのソウルは使用する際に蒼真のMPを消費するぞ。

↑最初に手に入る、槍を投げる攻撃だ

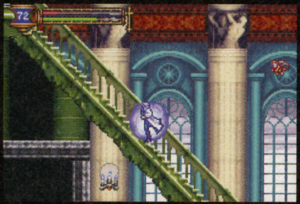
↑横方向に向かって勢い良く水を飛ばす攻撃

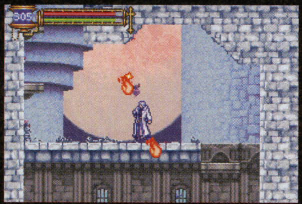
↑手りゅう弾を投げ、爆風で敵を攻撃する

↑上方に敵や地形を貫通する骨を投げる攻撃

MPの限り効果を発揮　ガーディアンタイプソウル

MPを消費しながら効果を発揮するタイプのソウル。Rボタンを押すことで発動し、蒼真のMPが続く限り使用することが可能だ。攻撃や守備、移動用などさまざまな種類のソウルが存在するぞ。


↑全身を覆うバリアを展開するソウル。魔法の発動中は効果が持続するのだ


↑蒼真の周りを回転する炎を生み出すソウル。敵モンスター、ブエルを倒すと入手できる

↑➡ジャンプなどの落下速度がゆるやかになる。ジャンプの飛距離を伸ばせるぞ

蒼真の能力がアップする　エンチャントタイプソウル

主に、蒼真のパラメータをアップできるタイプのソウル。なお、パラメータアップの効果があるもののほかにも、水上を歩けるようになるものなども存在するのだ。

↑多くの魂を集めることで効果が上がるものも

↑ソウルを手に入れたら蒼真の身体に宿すだけ

↑STRが上がり、攻撃力もアップした！

↑ウンディーネのソウルを宿したことで…

↑水上でも沈まず、立てるようになったぞ

6体のキャラクタの新たに判明したアクションやステージを紹介

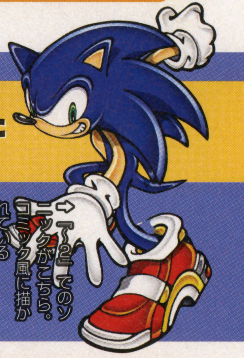
ソニックアドベンチャーDX デラックス™

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ソニックアドベンチャーDX	ジャンル	アクション
発売元	セガ	メモリーカード	1ブロック
発売日	6月19日	備考	GBAケーブル対応
価格	6980円		

ツヤツヤのフルCGになったソニックのイラスト

GCでのリメイクに伴い、ソニックたちのイラストも一新。これまでのコミック風のものから、肌のツヤなども美しい、3DCGのイラストへと大きく変わっている。特に、ソニックの額のリアルなしわなどに注目!!


→『〜2』でのソニックがこちら。コミック風に描かれている

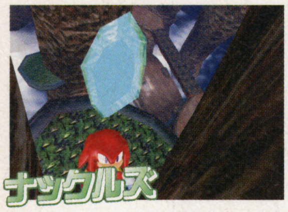
キャラごとに異なる内容のステージをクリアしていく

本作はソニック以外にも5体のキャラクタを、プレイヤーキャラとして使用することができる3Dアクション。

彼らには、それぞれに異なるストーリーやステージが用意されており、各キャラクタの特徴を活かしたアクションを駆使しながら、それらのステージを冒険していく。今回は新たに判明した、各キャラクタのステージやアクションを紹介しよう。

←ソニックおなじみの猛ダッシュで橋を渡りきれ!

←スノーボードに乗って雪山を疾走するステージのようだ



←カベ登りを駆使して、カオスエメラルドを見つけるのだ

←エミーはバルーンにつかまることで空に浮かべるようだ

←敵をロックオン後、手にした銃から弾を発射するのだ

←手前に見えるのは、探している親友、カエルくん!?

平和な街に現れた謎の生命体カオス

ゲームを始めると、最初に選ぶことのできる使用キャラクタはソニック。彼を選択してゲームを開始すると、すぐにボス敵との戦いが待ち受ける。ここで戦うことになる謎の生命体カオスは、液体状の身体を持ち、さまざまな形状に変化しながら攻撃してくる。平和な街、ステーションスクエアを守るため、アクションを駆使してカオスを倒すのだ。

↑戦闘前のデモシーン。身体が液体状のカオスには警官たちによる銃の攻撃は効果がない

↑そこへ、さっそうと登場するソニック。この後ソニックとカオスの一騎打ちが始まる

↑→カオスの攻撃を避けながら、隙をみつけて攻撃だ。見事倒すことができると、再びデモシーンが始まるぞ

 © SEGA © SONICTEAM／SEGA,2003

学校法人ニンドリ学園

日本列島ニンドリャーの旅（新潟県／星野カピカピさん）

NO WAR。ラブ&ピース。イマジン想像してごらんよ。こんな当たり前のことを、僕たちはまだ大声で唄わなければいけない現状が悔しくて悲しい。などと落ち込んでる気持ちも投稿読むと明るくなれます。いや本当に。ありがと。（担当かややん）

●お兄ちゃん（18歳）が家を出ていきます。達者でな〜。

【北海道／夏色彩さん】

——春は別れと出会いの季節ですね。卒業式や入学式、クラス替えなんかでまわりの環境はずいぶん変わりますよね。そこで、学校に持っていくもの（ペンケースとか）にニンドリシールを貼ってみましょう。それが目印になって、新しいニンドリ仲間ができるかもしれませんよん。

●朝は早くから主婦業、昼は事務員、夜はバイト。その合間に『神々のトライフォース』をやっていたら寝ているヒマがありません。こんなに頑張ってるのに全然誉めてくれない家族の代わりに誉めてくださいっ。

【愛知県／SHINSEIさん】

——おおおお、かややんより忙しそうな毎日じゃないですかぁ！ そのご苦労の中からニンドリを毎号読んでくれてるのは感動です。しかもゲームまで遊んじゃうってのは、もう筋金入りですね。息子さんは肩でももんであげましょうよ。

●右下で飛んでるニンドリーナさんって、誰が描いたんですか？

【岐阜県／かよこさん】

——え？ そんなイラストないですよ。ニンドリーナさんはご自身の写真だし。…すんません。ウソつきました。

●チンクルのうた（「きらきらぼし」のメロディで）。チンクルチンクル クルリンパ〜。35歳のマップ売り〜。緑の服に赤パンツ〜。早く 妖精来ないかな〜。チンクルチンクル クルリンパ〜。35歳のマップ売り〜。

【栃木県／コーディエさん&おぼろKさん】

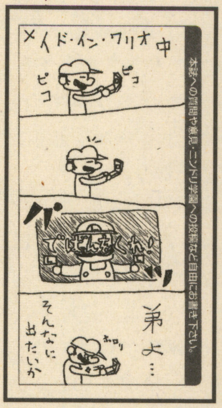
——あっはっはっ。最初の歌詞が元と似ててダジャレ状態ですな。その後の詞もコンパクトかつ端的にチンクルを表現している見事な替え歌です。94点（謎）。

●早口で3回言ってください。ノコノコの子の子。慣れると簡単。

【福井県／ザンさん】

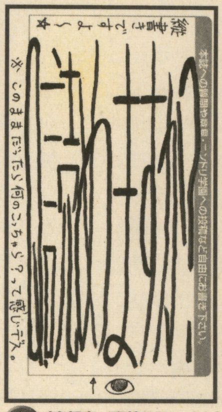
——のこのこのこのこのこのこのこのこのこのこのこのこのこ。

（埼玉県／無糖さん）13周クリアで真の風使いに出会えるそうです（嘘）



（奈良県／ガブナーさん）そういえば、プチゲームにルイージ出てこないな…

（三重県／田村幸恵さん）うむ。カービィは見た目で桜モチを想像しちゃいます。…じゅる



（京都府／石英るうじゅさん）ニンドリ本誌をちょっと寝かせてみて、ナナメから見てみましょう。質問が出てきます

今号の目標

折りたたみケータイをなんとかしてGBアドバンスSPと言い張る

【和歌山県／田尻康之さん】

こんな○○はイヤだ！

●『どうぶつの森』みたいに、本当にミカン箱が置いてあるリビング。

【東京都／ゆうさん】

●耳のないピカチュウ。

【沖縄県／せれれさん】

●正解音（チャラリラリラリラ〜ン）の鳴らない『ゼルダ』。

【静岡県／朱雀さん】

●こんなスーパーマリオはイヤだ！ 苦労して助けたピーチ姫が、ピンクのドレスを着た水野晴郎。

【神奈川県／アズマフースケさん★】

●こんなジルはイヤだ！ 戦闘中に泣く、コケる、武器を落とす。

【福岡県／中村聡一郎さん】

●入れ歯のないデス仙人。

【香川県／ぽぱおさん】

●関西弁バージョンの『逆転裁判』。「異議あり！」改め「なんでやねん！」に。

【岐阜県／シャドーさん】

ドリーム大予言 信じなさい信じなさい…

●2度あることは3度ある。『スマブラ』の第3弾だってきっといつか出る！ 登場キャラは倍増だ！

【大阪府／ジギタリスさん】

●いつか「ニンドリ祭」なるイベントが開かれる。やりましょう…。

【富山県／菫渚さん】

—今年はファミコン20周年だしね。ふっふっふ…（意味深だけど全然未定なのです…）。

●『マリオゴルフGC』にはおまけゲームに「マリオゲートボール」が入っている。

【茨城県／あて先マシーンさん】

●次号のニンドリには「お好み焼きの旨い店全紹介！」が最速攻略で載るらしい。

【大阪府／いとこんさん】

●今度の『FE』は仲間にも攻撃できる。なんでもあり〜。

【千葉県／緑山田さん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

カービィのエラライド

【大阪府／水鱗火燐さん】

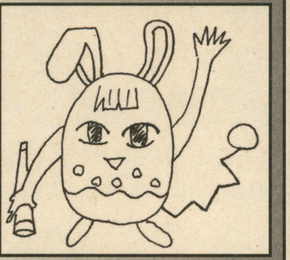
魚みたいにエラ呼吸するカービィが水の中で大活躍するゲームだそうです。…エラはどこに…。

今週の日直さん

名前：アリルリ

●ホウエン地方のどこかにいると言われる迷ポケモン。

得意技：みずでっぽう、望遠鏡投げ、兄を呼ぶ、監視



【福岡県／アツさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●ピクミンって、土の中で息できるのかなぁ…。

【大分県／ネームペンさん】

●スチュワートの髪型が羽みたいになっててビックリしました(『F-ZERO GC』)。

【奈良県／アジアっ子さん】

●バリアスーツを着たサムスのヒザ蹴りはメッチャ痛そうだ。

【静岡県／マリオ2号さん】

●マイナンのホッペタからはマイナスイオンが出ていそう。

【埼玉県／しらいふうさん】

●サムスって右腕だけにウェポン付けてるから、片腕だけすんごい筋肉がついてそう。

【福岡県／ケロさん】

●ヒメグマとかリングマとかハブネークとか、ちゃんと冬は冬眠してるんでしょうか？

【東京都／でんちさん】

●『エターナルダークネス』の謎を解くたびに、『ゼルダ』のあの音が聞こえてくる。幻聴だな…。

【岡山県／やとわれ遊撃手さん】

●『どうぶつの森』のヒャクパーちゃんがオレンジを食べたら共食いだと思った。

【千葉県／かび丸さん】

●『ポケモン サファイア』を中古でゲット。前の持ち主のデータを見てみたらプレイ時間8分だって…。いったい何が原因で…。

【兵庫県／都論ぼーんさん】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●『風のタクト』のフォドを見たとき、ダークリンクだと思ってました…。だって分け目と色を変えただけじゃ…。

【東京都／水影海月さん】

●ゼルダ姫が嫌いな私は、『ふしぎの木の実』のラストでリンクにキスするのを見てられなくて電源オフ！ またガノン戦か…。

【東京都／カラメル☆キャラメルさん】

●『逆転裁判2』の第3章、アクロさんの法廷の場面でのセリフ、「もちろん」が「もろちん」になってた気がします…。気のせいですか？（汗）

【石川県／天然裕子さん】

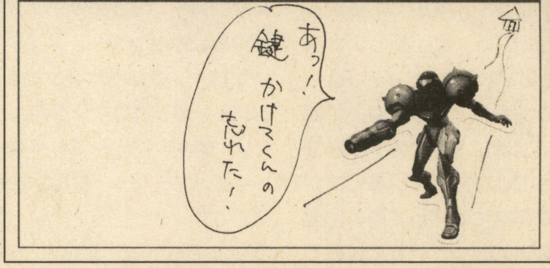
●『ボクらの太陽』は『黄金の太陽』の続編だと思ってました。

【福岡県／弓矢イルさん】

●友達がニンドリを「ニンジャドリーム」だと思ってました…。

【京都府／いちごとうふさん】

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

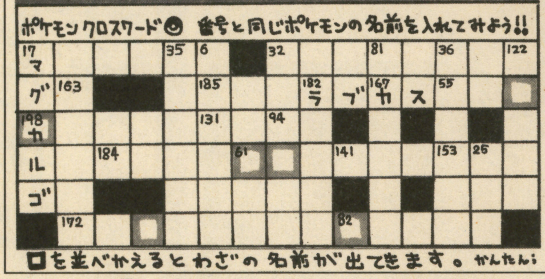


一発！芸達者!!

（富山県／シリカブレス23さん）

数々の装備を持つサムスも戸締まりには慎重なのかー。アイスビームで凍らしたりしてな

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

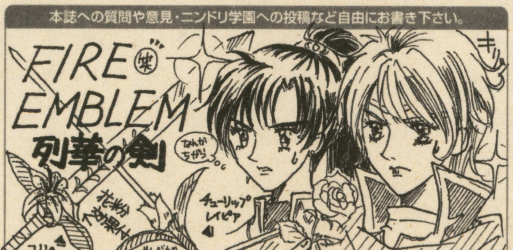


一発！芸達者!!

（愛知県／緑雨まさきさん★）

答がわかったら、正解を頭の中で思い浮かべて念力でかややんまで送ってください

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



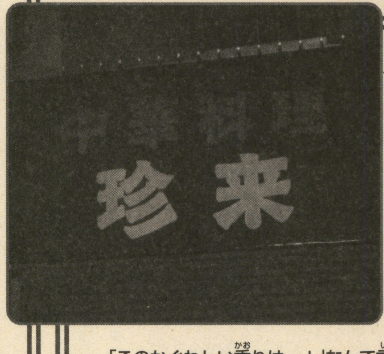
一発！芸達者!!

（埼玉県／ぷくゆきさん）

こんなのこそ載ってしまうんですな(笑)。でも、このゲームけっこう売れるような気が

オニが村のお宝自慢

おにがむらのおたからじまん



Treasure No.40

マップ売りから中華料理屋に転職!?

店の名前に注目です！チンクルです！ 普通に読むと「ちんらい」なんでしょうが…。こう読むのは私だけ？

【千葉県／椎名紅蓮さん】

―「このかぐわしい香りは…！」なんて言ってラーメンのスープを作ってたらイヤですね(笑)。でもお店の人が本当にチンクルみたいだったら怖い…。

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの(マリオのやつと同じ形の帽子、とかね)も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

正夢、アホ夢、私のドリーム

●宮本さんがドラゴンに変身する夢を見た。【東京都／MLさん】

●体育の授業で卓球をやっているとき、卓球台がGBA-SPに見えてくる！ 白昼夢だ…。【長野県／たろうさん】

●夢の中で、リンクがベイブレードで遊んでいた。なかなかキビシイものがあった…。【青森県／浅葱優さん】

●カゼをひいて寝ていたら「かかやーん、かかやーん」という声が頭に響いて怖かったです。【茨城県／ぷちりんごさん】

●ビンの中で増殖するクッキーを入れ替えて、3つ並べて消すゲームをプレイする夢を僕の友達が見たそうです。『パズルコレクション』が混ざってる…。【愛知県／ちゃんこんさん】

●GCがパックリ2つに割れて、中から大量の生クリームが出てくる夢を見ました。【千葉県／緑山田さん】

●夢でサムスになった私は、モーフボールが細い道で解除され、出られなくなってました…。【熊本県／Dr.キャッホーさん】

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ リンクの1人称、ボクとオレどっちが似合う？

・ボク・

●だって純粋でやさしそうな感じがするからです！【東京都／時姫聖さん他多数】

●少年だし、中性的だから。【北海道／超次元高速機ドルギランさん】

●オレだと少し強い気がする。【岩手県／電GO～んさん】

●礼儀正しくしたほうが…。【埼玉県／トモさん】

・オレ・

●姫川明さんのマンガではオレって言ってるから。【栃木県／灯野瑠姫さん他めちゃ多数】

●元気なヤンチャ坊主なイメージがリンクにはあるので。【新潟県／寝好さん】

●他人の家に無断で上がりこむような人物は「ボク」じゃない…。【熊本県／成実さん】

・その他・

●子供＆猫目はボク、大人はオレ！【千葉県／さとしさん他多数】

●ってゆーか、リンクって喋らないじゃん！【福井県／五島誠一朗さん】

●関西弁で「わい」っていうのは…。【大阪府／ファイティングインゴーさん】

—というわけで、投票数では微妙に「ボク」のほうが多かったけど、ひとつの意見としては圧倒的に「姫川先生のマンガではオレです！」って投稿が多かったです。今回はみんなが思ってるリンク像が分かってタメになりました。で次回は…

自分がさらわれるならクッパとガノンどっちがいい?

Vol.90→4/24締め切り（北海道／みじえさんからのリクエスト）

捕まっているときって、どんな状況なんでしょう？ って事とかも含め考えてちょ

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●GC版『ゼルダ』でようやくボスを倒したと思ったそのとき！ 画面が突然真っ暗に。ふとGC本体を見ると、なんと父がGCをマクラにしてるじゃないですか！ 私の3時間を返せ～。【埼玉県／ユミナさん】

●姪（3歳）が私に「ようこちゃん買ってきた」と言ったのでなにかと思っていると、『どうぶつの森＋』のフィギュアコレクションでした。そういえば私がやってる住人の名前だっけ。【長野県／ようこさん】

●母さん…。サムスはカブトガニじゃありません…。【香川県／しろたんさん】

●『メトロイドプライム』のCMが流れているときにチャンネルを替えようとすると、母は「待って！」と怒ります。『フュージョン』でもそう。アンタなんなの…？【愛知県／秋里ひいろさん】

●親にニンドリ（80冊以上）を処分されそうになりました。なんとか死守しましたが…。【福岡県／苦裸座さん】

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

エスカレーター式に加えて一環教育なので、小学生から大学生まで同じ授業だったりします

（埼玉県／大島ユミさん）

クイズ ニンドレア

●リンクが妖精を捕まえるときに使う道具はどれ？
Aあきビン　Bトラバサミ
C妖精ホイホイ　D硼酸ダンゴ
【新潟県／今日耳日曜さん】

●『カービィ』のボスといえば誰でしょう？
Aクッパ　Bガノンドロフ
Cゼフィール　D桜井さん
【三重県／SACKさん】

●ポケモンリーグに出場するにはなにが必要でしょう？
A下心　Bピカチュウ
C攻略本　D種市との思ひ出
【広島県／大問題さん】

●キャモメLv.4♂が現れた！ どうする？
Aマスターボールを投げる
Bピクミンを投げてみる
C石を投げる
D強そうだから弟子入りする
【山形県／もぐトリオさん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製ピンバッジをプレゼントします！

ARE YOU NINDRYA-?
毎号5名にピンバッチプレゼント！

シリーズダジャレドリーム

ファイアーエムブレム 廉価の剣【茨城県／魔道軍将さん】

税込みで200円という大特価な剣だそうですよ。…そんなんで世界を救うのか(笑)。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

いくら評判の悪いゲームだって、開発者さんたちは決してつまらないゲームを作ろうと思っていたわけじゃない。そんな人はいるはずがない、というのがココのスタンスです。否定をするのは簡単。事実を肯定してから評価（定義）するのが評論ってもんですよ。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

シリーズダジャレドリーム ソウルキャビアーII（キャリバー）

【群馬県／青いミニドラさん】

魂が込められている伝説のキャビアを求め、剣の使い手たちが集結して戦うゲーム…。うう。

GBA メイドインワリオ

笑いたいならこのゲーム！

【徳島県／凍牙さん★】

このゲームを一言で表すと、そう、1人操作型パーティゲーム。これは絶対GBプレーヤーで遊ぶべきだ！ それも多人数で。1人ずつ交代で遊ぶといい。そりゃもう、爆笑間違いなし!!

最初は下らないゲームに思えた。しかしそれは先入観からくる思い込みだった。いざプレイしてみると、その面白さを実感できたのだ。ゲームのルールがわからず、アッという間に終了。息つく暇もなく次のゲームに入り、今度は分かりやすかったのでクリア。しかしガッツポーズをする暇もなく始まった次のゲームは、ルールは分かったがタイミングが合わず失敗…。気がつくと、叫びながら爆笑しながら、緊張しながら必死にプレイする自分がそこにいた。どこがどんな風に、というのではなく、本能的に面白いと感じるのだ。とにかく、プレイすれば分かると思う。何事もやってみなけりゃ分からない！ もちろん、性に合わない人もいるだろうが、だいたいの人は面白さを感じることができるだろう。

さらに、色々なプチゲームを次々とやるのもいいが、ひとつのプチゲームをとことんやり込むのもまたいい。繰り返すうちにコツがつかめ、どんどんクリアできることもある。タイミングやテクニックだけではどうにもならないものもあるが…。続けて数十回も連続でクリアすると、どんどんテンポが早くなっていくので、自分がなにをしているのか分からなくなってしまうだろう。私はそれで「だれか止めて〜！」と叫んだ。しかし止められない。わざと失敗しようとしても手が勝手に動いてしまっていた（さすがに永遠にはできないけど）。

見ている人もプレイしている人も大爆笑。最高になじみやすく、最高に奥が深く、最高に笑えて、最高にオススメなゲーム。それがこの『メイドインワリオ』である！ ただし、GBAでまわりに人がいるときは注意が必要。知り合いなら画面をのぞき込んで一緒に笑ってくれるだろうが、赤の他人なら冷たい目で見られること間違いなしである。

—売れ行きのほうもけっこう順調のようで、嬉しい限りです。ニンドリも大プッシュした甲斐があるってもんです。やっぱりゲームで遊んだときの感覚ってコレなんですよね。なにか新しい、今までにはなかった感覚が味わえること。ファミコンの頃は出るゲームすべてが新鮮だったけど、今は同じような&複雑にしただけのゲームが多すぎる。そんな現状の中、このゲームはキラリと光る何100枚ものウロコに見えます。

GC ゼルダの伝説 風のタクト

それぞれのキャラたちへ

【東京都／鳴威理緒さん★】

ハイラル王様。私はあなたの行動に少し疑問を感じました。触れた者の願いをなんでも叶えるトライフォース。それに触れたあなたの願いは「ガノンを消す（でしたっけ…。そして子供たちに未来を）」でした。私は衝撃を受けました。やり直すことはできなかったの？と。ガノンドロフから力のトライフォースを取り、すべての記憶をなくした赤ん坊の状態で、新しい家族に囲まれ、やさしく健やかに…。できたのではないでしょうか。王という立場から、ハイラルを守れなかった責任から、そうしなかったのでしょうか。一緒に冒険してきたリンクや、やさしく手をさしのべてくれたテトラ、島々で力強く生きている人々を、信じ切れなかったのですか？ 私には、理解するのにまだまだ時間がかかりそうです。

ガノンドロフ様。あなたがもっと早く、自分の正直な気持ちに気づいていたら、少しは変わっていたかもしれませんね。でも、それに気づかないのが人間です。そして、力しか信じるものがなかったあなたの哀しさです。今はあなたが安らかであることを祈ります。

リンク様。つき合ってくれてありがとう。シリーズ最終回を思わせるラストには感動と、ちょっとした寂しさが感じられました。会ったばかりのガノンドロフに情けをかけろというのは無理ですよね。でもあのトドメは正直ゾッとしました。そのリアルさが怖かったんです。最後に一言。たまには里帰りしろよ（笑）。

これで各キャラへの言葉を終わらせていただきます。私は、ゲームを楽しめたらそれでいい、と思います。作りが甘いという意見も、私に

川柳インプレッション

現在の状況

●SPと プレーヤー買ったは いいけれど
　ソフト買うには お金が足らず

『黄金の太陽』もう1回最初からやろうかな…？

【新潟県／ぎんがさん】

『スーパーマリオUSA』とかならOKなのに…

●ルイージの 長所になれない ジャンプ力

『マリオストーリー』ではシカト、『マンション』では無意味…。

【千葉県／犬飼鈴助さん】

『ブラッディロアエクストリーム』

●獣化後の 必殺技で 逆走中

龍さんのの技とかで。どーせヘタですよ（泣）。

【山口県／朱鷺飛竜さん】

ピーチ姫に聞いてみたい

●いい加減 さらわれるのに 飽きたでしょ？

【E-mail／金城歩さん】

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』

●能力値 んなもん俺には 関係ない

大切なのはココロ。

【大阪府／みすたぁぽんさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

はサッパリ…。たぶん、クリアを急いでいたからでしょうね。すべてを知り尽くさないと冒険は終わらない、ということで。そういうふうに考えると、どのゲームも終わってないなぁ。ガノンは『時のオカリナ』より『風のタクト』のほうが好きなのは、あの言葉のせいだと思います。ハイラル王を責めているわけではないです。いつまでも今はなき王国に縛られてほしくないのも分かるつもりだし。ガノンもハイラル王も、安らかでいてほしいです。2人とも好きですから。

—やさいいご意見ありがとう。今回の話って最終回に思えました？ 私は逆に「ゼルダ」という物語の最初に思えましたよ。初めに『オカリナ』があって、『タクト』があって、新しく作られた「ハイラル王国」で繰り広げられるのがその他のシリーズ、って感じで。

テーマ:任天堂に弱点はあるか!?

有名であるが故に

【埼玉県／岸利透さん★】

任天堂の弱点。それは皮肉なことに、任天堂自身が生み出したあまりにも有名なキャラクターたち、マリオやポケモンの存在ではないか。マリオシリーズやポケモンは、確かに面白い。だからよく売れる。しかし、逆にマリオやポケモンじゃなければ売れないと言えなくもない。誤解のないように断っておくが、任天堂がマリオやポケモンの名を使って手抜きゲームを売っているとは言っていない。しかし、マリオやポケモンの名を使って、GCの売り上げを伸ばそうとはしてもらいたくない。売り上げが伸びるのは当然だし、誰にでもできることだからだ。

マリオやポケモンは、任天堂にとっていわゆる切り札的存在とも思える。自信を持って発売した新作ソフトがコケても、マリオやポケモンシリーズを1本発売すれば、その失敗は帳消しにできるほどの力があるからだ。悪く言えば、逃げ道である。もちろん、任天堂が逃げ道としてマリオやポケモンを作っているなんてことはありえない。だが、マリオやポケモンといった名前に頼りすぎている気がしないでもない。

「マリオ、ポケモンの新作がGCで出ます」と発表すれば、大勢のファンが注目し、期待をするであろう。でも、中には「また任天堂はマリオとポケモンか。もうウンザリだよ」と感じる人もいるの違いない。とにかく、GCの完全なる新作が少なすぎるし、それによって誕生するはずの新たなゲームキャラクター（主人公）も少ない。

任天堂の人気シリーズの新作が遊べるからGCを買ったという人はけっこういるだろう。かく言う私もそれが購入理由のひとつだが、本命はGCでしか体験できない新しい遊びを体験したいからである。その新しい遊びは、なにもマリオやポケモン、あるいはゼルダのリンクなど、人気キャラのゲームじゃないとダメだということはないはずだ。

任天堂は、ゲーム界の王者であると同時に常に挑戦者でもあってほしい。それは、任天堂が大好きな人たちなら誰もが思っていることだと思う。昔から愛され続けているゲームキャラクターたちを大切にすることも大事だが、それにこだわりすぎては進歩はない。今こそマリオやポケモンに匹敵するくらいの、いやそれ以上にみんなの記憶に残るゲームを誕生させるべきではないだろうか。

—うん。今一番大事なのは、ゲームって面白いものなんだよって、世間にいっぱいアピールしなきゃいけないってことなんだよね。声を聞いてほしいのは、ゲームを知らない、興味のない人たち。彼らにマリオとかポケモンといっても興味は薄いわけで。車好きの人に向けてリアルな車ゲームを作れば買うんだろうけど、それは車が好きなだけで、必ずしもゲームを好きになってくれるわけではないですよね。任天堂は一番難しい最先端の問題に挑戦しているわけです。

一言インプレッション

●『黄金の太陽 失われし時代』でピカードが仲間になったとき、やっとチルドのエナジーが仲間になったと思った。ヒデエ。

【静岡県／あわよしさん】

●ハイラル城の中ってあれだけ？ 大広間と地下室だけなの？ 他の部屋は？ 玉座は？ 地下牢は？ 寝室は？（笑）

【新潟県／8810さん】

●『メトロイドプライム』をやっています。N64の『バイレンスキラー』とよく似ている気がします。特にラヴァケイブの曲はすごい似てます。

【長野県／南沢修さん】

●私は孤独な大人です。『FFT-A』ではいつまで待っても交易品が入荷しないし、『4つの剣』は遊べません。もう泣いちゃおうかなぁ。

【徳島県／みるくさん】

●『メトロイドプライム』のサムスがチャージ状態でアイテムを集める姿はカービィ顔負けである。吸い込む吸い込む…。

【大阪府／Lizardonさん】

●僕は反戦主義者です。なのにどうして戦争を描いた『スターフォックス』が好きなんだろう。シューティングって撃ち落とす感覚を楽しむものだから、ここまで深く考えちゃいけないのかな？ フォックスたちはどうして戦争の中に身を置くんだろう。それは決して戦争が好きだから、ではないんでしょう。それ以上のことは僕にはわかりません。

【福島県／ZENZO→さん】

●『オウガバトル64』。グラフィックも丁寧でキレイ。今でも色あせない荘厳な世界…。

【東京都／道さん】

ゲームを見下すのはやめよう

【新潟県／山崎裕基さん】

人間というのは得体の知れないものに対して偏見の目で見がちです。特にゲームに関しては、ゲームを見る目があって、かつ一定時間以上遊ぶという2つの条件が揃わないと本質を掴むことができないため、外の人からは見下される確率が高いといえます。しかし、ゲームを見下してはいけません。アタリショックはゲームを知らない経営陣によって起きた事件ですし、日本のゲーマーたちが海外のゲームをバカにしている間に、海外のレベルはみるみる上がり、日本のゲームを凌駕しているものも出ています。視野の狭さは確実に自滅に繋がるのです。そのため、ゲーマーは変なこだわりを持たず、思考停止してゲームを買いまくらなければいけません。我々には任天堂好きというこだわりがありますが、いろんなゲームを遊んで勉強した上で任天堂のゲームを的確にホメようではありませんか。

—以下、世の中の「視野の狭いゲーマー」に対する痛烈な批判が続いているんですが、これは省略しました。「思考停止してゲームを買いまくる」のが正しいのかなど疑問な部分もありますが、もの凄くいいことを書いてくれてます。「視野の狭さは確実に自滅に繋がる」。まさしくその通りだと思います。今回の三上さん&飯田さん対談でもその危機感は語られていますよね。あまり変わっていない続編が毎回一定数の高い売り上げを果たしたり、内容は面白いのにまったく新規のタイトルなので見向きをされなかったりすることが多すぎます。…と他人事のように言っていますが、GCにも同じような現象が起きてるんです。キャラクターなどの見た目だけで選ぶのもいいですが、たまには違うタイプのゲームにも目を向けてみては？

現在募集中のテーマ

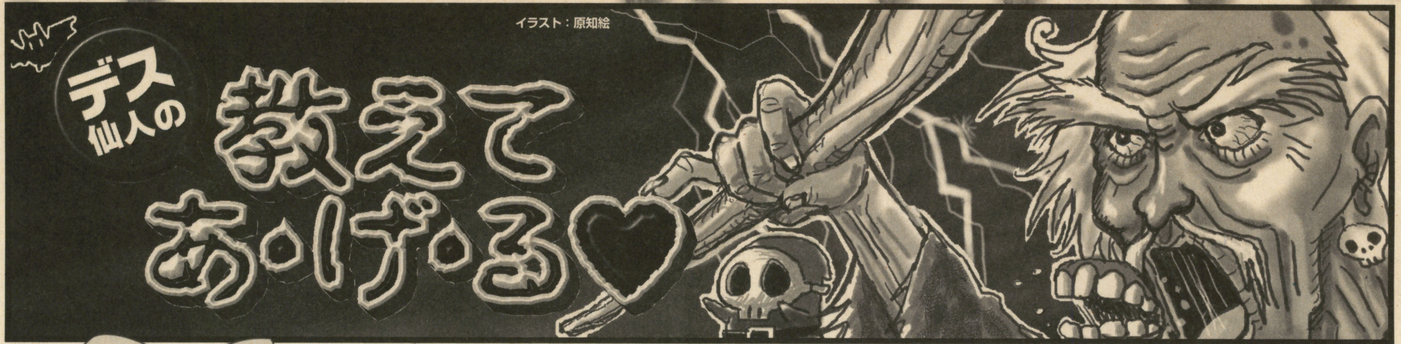
●こんなゲームをオススメするのって私だけ？
●日本のゲームユーザーの問題点って？
●好調のGBAに死角はあるのか？ etc…

シリーズダジャレドリーム

桶とモンスター（ポケット）
ルパン・パパイヤ（ルビー・サファイア）
【京都府／赤国ロシアさん】

ルパンがオケ持ってモンスターと戦うのかー。バージョン違いで主人公がアフロヘアなダンサーになるのかーっ。

イラスト：原知絵



デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第40講　チキチキ仙人猛レースの巻

お題は茨城県・ブラック大会長くん。しかし古いネタをよう知っておるのう。猛レースっていうか、いつも通勤中にタクシーや高級車にあおられて怖いのじゃよ。

デス仙人とは？　学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q　GBプレーヤーはパナソニックの「Q」の形に合わないそうですが、それなら延長コードのようなアダプタをつければ動きますか？
（愛媛県／可哀想なヴォヴ）

うむ、ガッカリしている「Q」ユーザーも結構いるんじゃろうな。形が合わないだけで、接続することができればちゃんと動くのは間違いないぞ。実は、QとGBプレーヤーがぶつかる部分をぶった切って接続してしまったツワモノもおって、問題なく遊べておるそうじゃ。あまりにも乱暴な方法なのでマネする読者もおらんとは思うが、念のためヤメとくように。ユーザーの声が集まれば、質問にあるようなアダプタも発売されるかもしれんぞ。

Q　GBプレーヤーで遊ぶのに、どうしてディスクが必要なんでしょうか？　**（静岡県／緒沙眞雅）**

GBプレーヤーを動かすためのプログラムがディスクに入っておるのじゃ。もちろん、ディスクを使わずにGBプレーヤーを接続するだけで遊べるようにすることも技術的には可能なのじゃろうが、プログラムを書き込んだROMなど、必要な部品が増えることになる。その分、値段も高くなってしまうじゃろ。起動ディスク自体の原価は数十円なので、コストダウンに一役買ってるというわけじゃ。また、プログラムをディスクに入れておけば、GBプレーヤーに将来新しい機能を加えるのも簡単じゃ。ユーザーはディスクだけ入手すればええってわけなのじゃ。

Q　コードの中では、どんな形でデータが送られているんですか？
（千葉県／緑山田）

データは電気信号として送られている、というのは理解しておるかと思うので、どういう形の電気信号なのかということじゃろうかね。

すべてのデータは0と1だけで表現することができる。「2進数」ってヤツで、それぞれ、0は信号OFF、1は信号ONの状態じゃ。わしらが日常生活の中で使っている数字の勘定方法は「10進数」というのじゃが、例として10進数の数字を2進数で表現してみるぞ。まず「0」と「1」は問題ない。「2」はというと、2進数では「10」になる。「3」は「11」、「4」は「100」じゃ。「5」は「101」、「6」は「110」。こうして、0と1だけでもさまざまなデータを表現することができるのじゃ。では「7」や「10」は2進法でどう表現されるじゃろうか？　読み進める前にちと考えてみてくれ。そんでまあ、この0か1かのデータが最小単位になるわけじゃが、その単位名がみんなよく知っておる「ビット」なのじゃよ。1ビットで表現できるのは0か1だけじゃが、2ビットになれば0から3まで、3ビットでは0から6までを表現することができるわけじゃ。でさっきの答えじゃが、「7」は「111」、「10」は「1011」となるぞ。理解できたかの？こんなふうに、コードや回路の中ではデータは電気信号のONとOFFだけで送られておるのじゃ。

ちなみに「高速ADSL12メガ」なんてテレビでインターネットのCMをやっておるが、あれは1秒間に12メガビットの信号を受信できるという意味じゃ。12メガビットというと、1ビットが1200万個分。わしが10数年前に楽しんでいたパソコン通信の速度は、秒間2400ビットじゃったよ。ついでに、8ビットで1バイトというのも、ワシの連載をずっと読んどる長い読者には耳にタコかのう？

デス仙人の人生はワンツーパンチ（仮）

恥かき尻かき歩こうよってことで。

●伊藤園の「緑の葉精」って妙なジュースを見つけました。モロにゼルダテイスト。リンクやサリアってよりはチンクル。さわやかによどんでます。
（千葉県／犬飼鈴助）

レディの地元に売ってたそうなので、早速買って来てもらったぞ。ふむ、パッケージには「ナビィ」みたいな絵があるのう。…っていうか結構うまいです。割と好きよこれ。横で感想を聞いたレディは「私は二度と飲まないと思いますけどね」と同意しかねる風ですが。というわけで変態飲料ファンクラブ会員番号005を進呈。イヤでも進呈。

●なんか株価が大変なことになってるみたいですが、仙人の会社、大丈夫ですか。　**（福島県／ZENZO→）**

ウチの会社は株式運用してないので平気なんじゃけど。わしが個人的に持ってる株は、それはそれはもうね、ヒドイよ。ヒドすぎるよ。

●日本経済を立て直すには消費税を10%に引き上げることだと思います。
（京都府／赤国ロシア）

本当に財源が確保できないならそれもアリじゃと思うんじゃがな。どこぞの特殊法人とか、公的資金を無駄に食うばっかりの機関を整理したりと、その前にやれることはあるんじゃないかのう。ニンドリが520円に値上がりしても困るじゃろ。

●ピリオドの向こう側には何がありますか？（鳥取県／オジャパメン）

おっ、哲学じゃのう。きっと最後のフロンティアが広がっておるよ。

●ぼくたちの先生は、「時は金なり」とたまに言います。どうゆういみですか？　**（岡山県／木山竜太郎）**

時間というのはお金と同じくらい大切な物だよ、って意味じゃ。あ、真面目に答えてしまった。年食うと実感するぞ。若いってホントにええのう…。

はみだしデス仙人

Q ちょっとはげましてください。（長野県／卯月叫斗）

A んー、事情はわからんけど。ご飯を食べられて、ゲームで遊べて。それってかなり幸せなことじゃよ。もっとイイこともそのうちあるさ

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

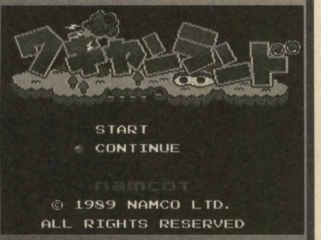
お宝ゲーム 古tion（イニシエーション）

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式13 ワギャンランド

（福井県／五島誠一朗さんのリクエスト）

機種………ファミコン
発売元……ナムコ
ジャンル…アクション
発売日……1989年2月9日
価格………4900円
プレイ人数……1人



ワギャンはもともと、おもちゃの拡声器（だったっけ？）で登場したキャラクターだったのでした

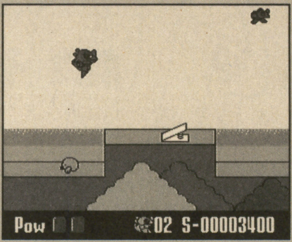
超お手軽だがやりごたえのある不思議な作品

『スマブラDX』の作者である桜井政博さんは今、「ボタン1つだけで遊べるような、シンプルなゲーム」にこだわっているらしい。最近のゲームは確かに複雑で、ゲームを知らない層が入りにくくなっている傾向にある。でも、複雑にしないと満足しないユーザーがいるのも事実で、それがゲーム業界の抱える一番大きな問題だったりする。今回の『ワギャンランド』をプレイして、ゲームは根幹さえ良く出来ていれば気持ちがいいことに気がついた。

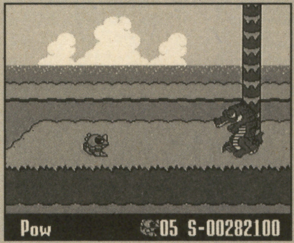
主人公のワギャンは敵を倒せない。その代わりに音波砲で気絶させることはできる。ジャンプを駆使してボスの所まで進み、しりとりなどのミニゲームで勝てば次のステージに進める。そんな単純なゲームながら気持ちがいいのは、きっと分かりやすいからなんだと思う。プレイヤーの思うとおりに、キャラクターが動くからだと思う。『スーパーマリオ』を基本にいろいろ飾り付けた亜流がたくさん発売され、ゲームが複雑になってきた「重厚長大」期の初頭であった1989年に、このようなゲームが作られていたことは貴重だ。今こそこのゲームが新鮮に見える。

シンプル イズ ベスト！気持ちがいいほど分かりやすい！

このゲーム、『スーパーマリオ』よりシンプルなのだ。Bダッシュもないし壊れるブロックもないし…。本当にジャンプで敵を避けて、アイテムを集めて（必須ではない）先に進むだけ。このシンプルさが今の複雑な時代の中で気持ちいいのだ。…ちょっとだけある隠し要素も気持ちいい。

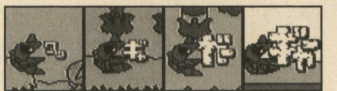


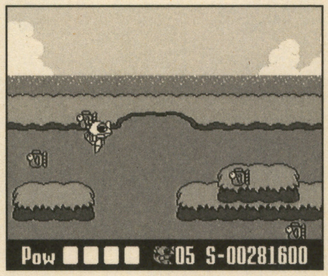
↑敵にアイテムに主人公に…。この写真1枚で、どんなゲームだか分かるでしょ？



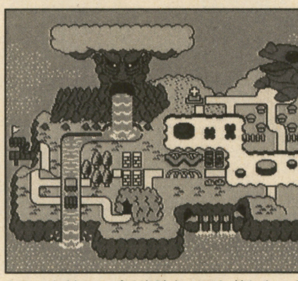
↑ステージの最後にはボスが待っている。そのまま戦いに突入すると思ったら…

↑しりとりゲームで対決するのでした。他にも数字探しとかいろんな種類がある


↑音波砲はアイテムを取るごとにパワーアップ。4つ集めると、とってもいいことが…

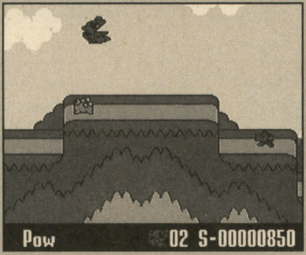


↑で、4つ集めると一定時間無敵になるのだ。敵を倒せるチャンスはこの時だけ。気分爽快！


↑ワールドマップは当時とっても美しかった印象があったのだけど、今見るとけっこう普通

洗練されていく続編。そして「しりとり」が熱い！

当時もなかなかのヒット作となった『ワギャンランド』は、SFC版も含め全5作が発売された。基本的なシステムは同じだが、グラフィックやアイテムなどが強化され、洗練されていったのだ。特筆したいのがミニゲームの「しりとり」。画面に表示されたイラストから言葉を選ぶんだが、1枚のイラストでいくつもの読み方がある。「いちご」のイラストでもでも「きいちご」「くだもの」と読めたり…。推理力が必要な好ゲームなのだ。



↑『ワギャンランド2』。前作よりもグラフィックが良くなっているのが分かるよね

↑『〜2』ではボス戦のミニゲームも増えている。言われた数字を早く探したほうの勝ち！

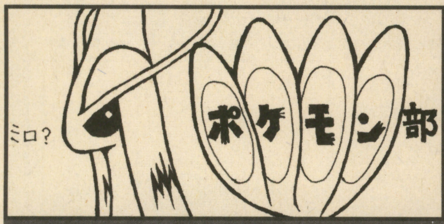
↑『〜3』では2人対戦もできる「しりとり」。編集部では小一時間盛り上がっちゃいました

ゲームソフトファンクラブ

-Let us help you unwind-

その日届いた投稿を読むことが日課になってます。〆切日には大量にもらえるので、めちゃ時間がかかるのだ。ひ～（嬉しい悲鳴）。

●4月27日はカービィちゃんの誕生日ですね。11年になるんですね♪ これからもカービィを愛していきますよ～!! 大好きだよぉ～!!（沖縄県／牧原登さん） そっかぁ、もう11年にもなっちゃうのかぁ。ゲームボーイ版の『星のカービィ』は、1992年の4月27日が発売日なのでした。今やHAL研と任天堂を代表するキャラクターのひとりですもんね。オレも年を取るはずです（笑）。



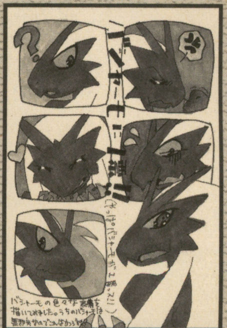
（宮城県／エイさん）

なぜだか85号でポケモン人気投票の結果とかが発表されちゃってますが、それはそれ。こちらはまだまだ地味～に募集してますのでよろしくです。新ポケモン限定なのでお間違えなくね。最近ではみんな先に進んだからか、票がバラけてきてますよ。

（愛知県／猫月姫りとるさん）春休みにはいろんな場所で「むげんのチケット」配って大盛況だったとか

（神奈川県／瀧松青竜さん）GBプレーヤーとかで聴くと、また違った印象になりますよー

（宮崎県／紅ノゆうひさん）この見せたがり感は『どうぶつの森』にも通じるところがありますよね



（大阪府／魅流タン句さん）いろんな表情、見てみたい～。GC版が出るならぜひ実現してほしいね

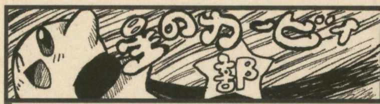
（神奈川県／岬はなびさん）チリーン型の風鈴、きっとポケモンセンターで夏に発売すると見た！

（埼玉県／松島千緒さん）わははは。ひとつのテーマを追求するのはいいことです、うん

（京都府／ボタンさん）そうそう、ヤミヤンの投稿、今回はなにげに多かったんです。流行り？

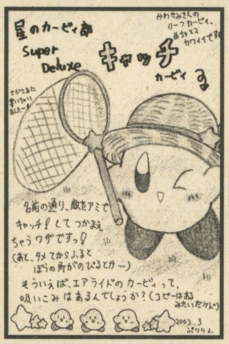
（栃木県／夢之助さん）美人のお姉さんなミロカロスです。スカートがなにげにシッポしてるのが（笑）

（神奈川県／ゼル奈さん）彼女の髪飾りがどーゆー風に付いてるのか気になる今日このごろ



アニメでも新コピー募集してるんですね。こちらも負けないくらいにスンゴイ技が届いてまっせ！

（兵庫県／ソーナンスみやさん）



（愛知県／ぷりりんさん）『エアライド』でこんな技があると楽しそう！ 高速移動中にキャッチ！とか

（兵庫県／中川くりるさん）風に乗るゲームだから風のタクト…。桜井さんなら本当にやりそう…

（静岡県／さとこさん）新しいコラボレーションですか。じゃソニックのピンボールに出演とかも（笑）

（大阪府／桃姫ユリさん）『ナイトメア～』は『夢の泉』のアメリカ版のことで、新作じゃないですよー

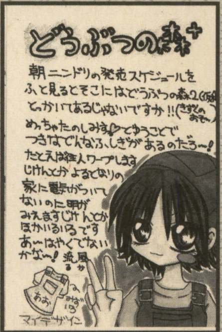
（東京都／倉田有理子さん）『スパデラ』のミニゲームは遊び倒しましたとも。地球割りもぜひ

（福島県／momo＊さん）『エアライド』がぐるぐる動けると、カービィも全角度から見られるかも

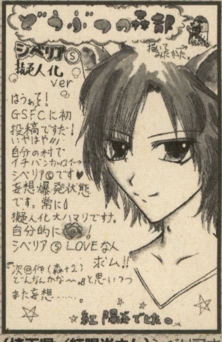
どうぶつの森部

海外では『どうぶつの森』の楽しさ、分かってもらえるのかと心配だったんですが、なんと賞をもらっちゃうくらい評価されたんですね～。バンザイ！ でもRPGなのはちょっと違和感アリ。

（北海道／ウメネコさん）村の中にゲームコーナーとかあると楽しいかも！ UFOキャッチャーもあるし、昔のゲームも遊べるし！



（兵庫県／流風さん）そう、『森2』は着々と開発中なのだ。発表は5月のE3ショーになっちゃうかな？



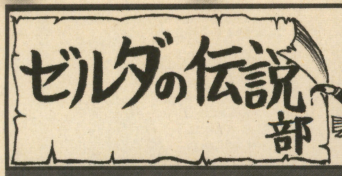
（埼玉県／紅陽炎さん）シベリアさんはホント人気ありますね～。GC版ではもっと美形になってたりして

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

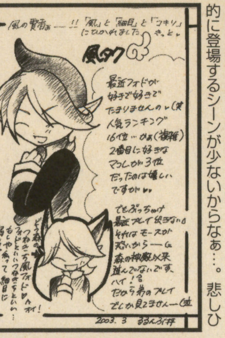
●『タクト』のガノンちゃん、どーしちゃったんでしょ？ ゼルダ姫をベッドに寝かせたりしちゃって！ やさしくなった？ でも殴ってるし（怒）。今回のガノンちゃん、変ですよ。でもでもカッコイイ！（北海道／青魚累さん）

ラストの大盛り上がり大会に続く重要なシーンですよねあそこ。「ようやくねついたか…」ってセリフが意味深です。ゼルダと2人でいるとき、どんな話をしたんでしょ？

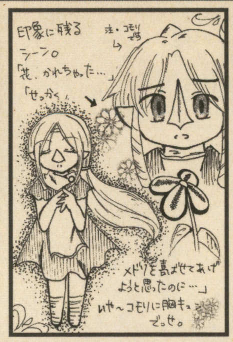


（三重県／なんと土管から。さん）

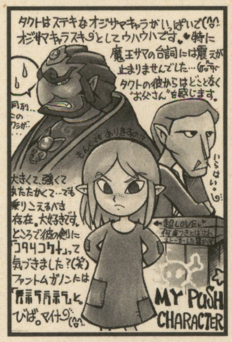
『風のタクト』はたくさんの人がクリアしたようで、いろんな感想が届いています。今回は名シーンを語っちゃう人が多かったですよ。というか、もう『4つの剣』出ちゃってますもんね。『神々のトライフォース』も、未経験の人は感動すると思いますよー。



（東京都／るるんぷさん）うーむ、マコレよりも圧倒的に登場するシーンが少ないからなぁ…。悲しひ


（岐阜県／奏都さん）ゲーム中で一番かわいそうなのって彼だよね。ラストではハッピーになるけど

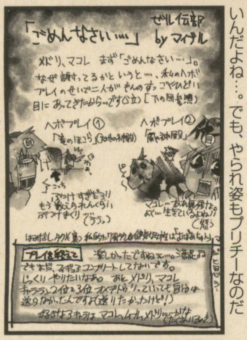
（岡山県／魔神太樽さん）覚えてる？ スーファミ版ゼルダのCMはラップ＋ダンスだったんですよ



（岡山県／あさひさん）ガノン、お腹も立派で貫禄十分ね（笑）。ムールはどこでバイトしてるんだろ？

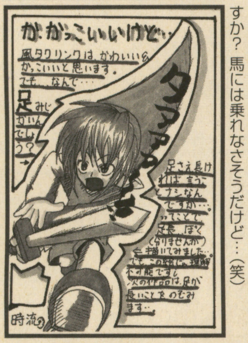
（岐阜県／かよこさん）はい。『タクト』のキーポイント。このことはみんなと沢山語り合いたいっす

（神奈川県／しー↓カポンさん）『タクト』をプレイした人は、みんなマコレにホレるでしょ～


（静岡県／マイブルさん）どちらも動きが危なっかしいんだよね…。でも、やられ姿もプリチーなのだ

（北海道／キトウカナエさん）いいとこ取りですかハイラル王（笑）。3か月お疲れさま！

（愛知県／伊藤あきらさん）舞台やセリフに加え、顔の表情で感動できるのが『タクト』の特徴ですね


（静岡県／時流杏樹さん）あの走る姿、よくないですか？ 馬には乗れなさそうだけど…（笑）

（奈良県／わたつみさん）

『メイドインワリオ』が売れ行き好調で嬉しい限り。ああいった新しいチャレンジは評価したいです。…あ、これも一応マリオファミリーという区切りでひとつ。

（千葉県／コスモスさん）ずいぶんクールなワルイージ。次回の登場はやっぱり『ゴルフ』かな？

（愛知県／緑雨まさきさん）難しいというかバカバカしいというか（笑）。試遊台でぜひ遊んで！

（？？県／LOGさん）わはっ。ネタはゴロゴロありそうです。トモはいわゆるキノコカットだし（笑）

（秋田県／ハルイビョンさん）マトリョーシカかも…。でも起きあがりこぼしといウワサもあり

黄金の太陽部

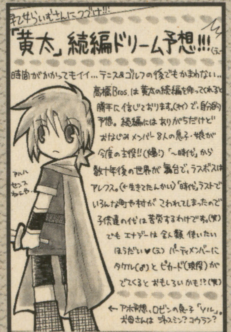
海外の人たちは、ようやく『失われし時代』が遊べるようになったようです。あと数か月したら、大評判になって「続編作れ～」コールが海外で巻き起こったりして。んで、緊急に続編の開発がスタートしたりなんかして～（夢を見すぎかなぁ…）。

（北海道／夏色彩さん）メガエラは召還しやすいんだけど、イリスとかは見る機会が少なくて…（泣）

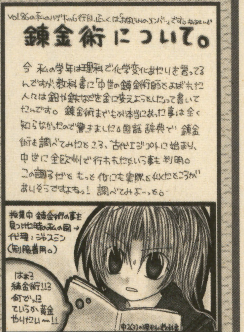
（兵庫県／都論ぼーんさん）普通の生活の中でエナジーがあると便利かも…！ と思ったけど危ない？

（栃木県／コーディエさん）いろいろパワーアップするからなぁ…。おもろい名前考えてちょ

（青森県／ミケランジェロさん）続編では、ガンボマ像がむっくと立ち上がって巨大ロボになります（ウソ）



（群馬県／桜星きらりさん）あの話の続きって難しいですよね。世界もかなり壊れちゃってますし

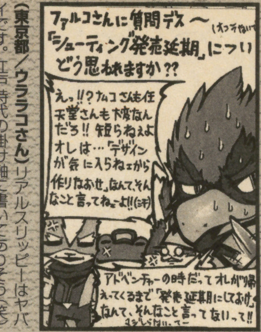


（和歌山県／早乙女らいむさん）錬金術って本当にあったんですよ。いわゆる科学者みたいな感じ

イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙(タテ15cm×ヨコ10cm)に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。でないと掲載できません！ それから一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめてイラストを入れると切手代が浮きますよ。消印をイラストの上に押される心配もなくなります。(109ページにつづく)

スターフォックス部

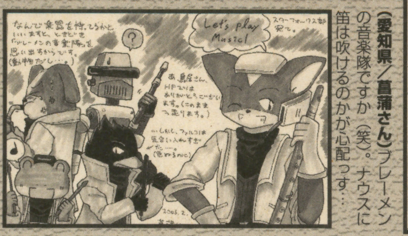
『F-ZERO GC』の画面を見てると、きっとシューティング版のフォックスもこれくらいキレイなんだろーなと思う今日このごろ。



(栃木県/あちひろさん)そーかファルコ。そういや『ADV』のラスト、やけに着飾ってたな…

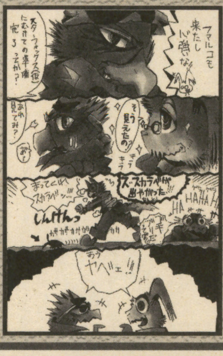
(東京都/ウララコさん)リアルスリッピーはヤバイです。江戸時代の掛け軸に書いてありそう(笑)

(北海道/拳隆美さん)『フォックスADV』でだいぶ老朽化してた機体、次は丸々新型になってたりして



(愛知県/菖蒲さん)ブレーメンの音楽隊ですか(笑)。ナウスに笛は吹けるのかが心配っす…

(福島県/ZENZO→さん)ナムコはちゃんと作ってるよ! ただゲームセンターに出るかは不明



(山梨県/Q丸さん)ゴキちゃんがスカラベに見えるフォックスはイヤ(笑)。宇宙船にゴキがいるのも…

(東京都/こりんさん)ナムコのCG技術はすごいから、ムービーに超期待です。ああ早く見たい!

(和歌山県/早乙女らいむさん)『フォックス64』もオススメです。未プレイならぜひ遊んでほしい〜

(千葉県/犬飼鈴助さん)キャットもクリスタルも色気系なので、こんなカワイイ系が欲しいかもっす

MOTHER部

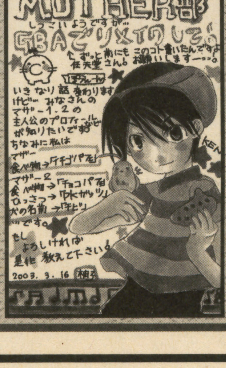
『マザー2』くれ係に沢山の応募サンキュー! あんなさりげない告知だったのに…。で、1名様にお送りします。それから次号は待望の大発表あり。楽しみに待っててね!

(熊本県/ポイさん)見つけたらあんまり接触したくないよねゲップー。いちいち音量下げてました

(千葉県/時雨流斗さん)マザーは、続編が出るとしても話自体の繋がりはあまりないと思いますよ

(広島県/カミダノミンさん)『エアライド』が復活したんだから『マザー3』も…ねえ。E3で出ないかな

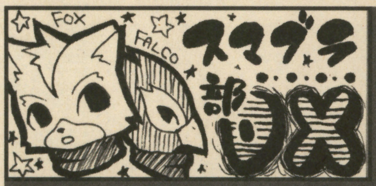
(京都府/白鷺みかんさん)軽い気分で入力した言葉があんな使われ方を…ってのが楽しみでした



(千葉県/柚子さん)ちなみにかややんの初プレイでは「PKはんしん」(阪神)だったような思い出が

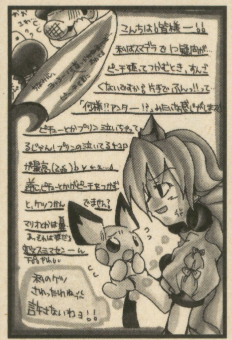
(埼玉県/さださん)ウワサはウワサなので信じないように。あわてず騒がず公式発表を待つのココロ

スマブラ部DX



新しいゲームが出るとそれに集中しちゃうんだけど、クリアして一段落すると、なぜか手が勝手に『スマブラDX』を持ってたりしませんか? 私はしてます。『PSO』とこれに何時間を費やしたことか…。

(熊本県/みらいさん)



(静岡県/ひざしさん)た、たしかにあのつかみ方はガラが悪いような…。姫様どこで覚えたの?(笑)

(静岡県/水無月透さん)『スマブラ』続編、どうなんでしょう…。桜井さんは今カービィやってるし…

(長崎県/すみれさん)いつのまにかポカポカだねぇ…。クラス替え後は『スマブラ』仲間を捜すべし

(三重県/田村幸恵さん)ルイージはいつもそんな役か…。『スマブラ』キャラの各作品もいいですよ〜

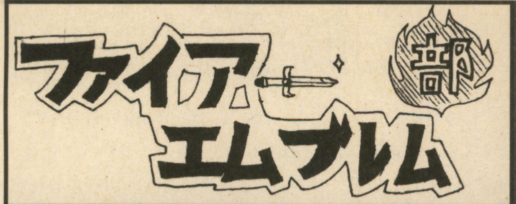
(新潟県/金木犀さん)わははっ。ま、最初はみんなそうですって。そのためにハンデ戦もあるんだし♪

(栃木県/邪夢さん)ナイスショット! いや違うか(笑)。なんか昔のマンガみたいな飛びっぷりですね

●突然ですが、妹に「『スマブラ』って新しい続編は出ないんだよ」と言われました(泣)。本当なんでしょうか!? 新作、出てほしいんですが! どうなんでしょう…?(石川県/ヤマキエーコさん) たしかに、以前HAL研の桜井さん(おなじみ『スマブラ』を作った人ですね)はインタビューで「もうこんな規模のものは作れないと思う」といった発言をしています。でも、作る必然(新ハードとか)があればきっと…!

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで (どこの部宛てかも書いてね)



(宮城県／紅月さん)

『烈火の剣』は初心者向きで初めての人でも安心！という情報を聞くたびに、ああオレのために考えてくれたんだ～、などと都合よく想像していたりします。いやでもマジメな話、それは正しいですよウン。前からのファンには繋がりのあるストーリーでキチンと引き込めてるし。やるなインテリジェントシステムズ。

(岡山県／ありすさん)リリーナ×ロイの支援はやはり定番なんでしょうか。早く会いたいなぁ…

(大分県／友希さん)自分はどうも女の子キャラを後方に待機させちゃってレベルが上がりません

(徳島県／ザトルさん)なるほど…。では、『烈火』のエンディングでランス出てきたりして(無責任発言)

(宮城県／星君さん)支援の会話って、本編では語られないような内容が多かったりするんですか

(埼玉県／山中春湖さん)『トラキア』は書替え用のカセットさえあれば買えますよ。詳しくは任天堂へ

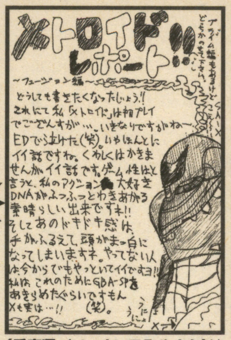
(東京都／りーぜさん)なぜオレがルトガーにやられまくってると分かるの!? (そりゃ4章なら…ね)

(東京都／キリユ一覇さん)なんか毎回彼のイラスト掲載してる気がする…。くそ～(なにが?)

(埼玉県／ぷくゆきさん)うむ。『外伝』はサクサク遊べたのでだいぶ期待してます。『封印』は封印…(コラ)

メトロイド部

『フュージョン』と『プライム』は、やっぱりゲームをやり込むのが好きな人に人気があるみたいですね。でもストーリー重視な人にこそ遊んでほしい。珠玉。



(兵庫県／ソーナンスみやさん)泣くよね『フュージョン』！ 孤独なサムスの独白と運命、すごいっす！

(北海道／みったんさん)2時間クリアおめでとう！ サムス好きにはたまらんモノが見られるらしいね

(愛知県／マリオ子さん)ホント、今出てるGCソフトの中でも最高傑作だと言えましょう。ぜひ！

逆転裁判部

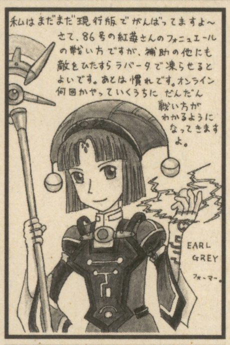
このゲームを遊んだ後ニュースを見ると、裁判長とかをまじまじと見るクセがつきませんか(反語)。

(大阪府／水戸紺土里亜さん)投稿の中で圧倒的に多いキャラがこの2人。ナルホドくんかわいいぞ…

(和歌山県／真咲ねむさん)このゲームを機にアドベンチャーに目覚めたとか。すばらしい！仲間！

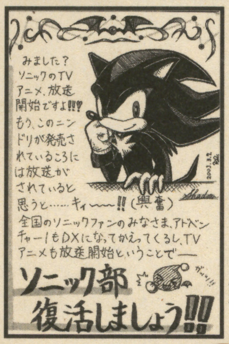
ファンタシースターオンライン部

タ、タイトルが長くてコメントを書くスペースが(泣)。今回は自キャラ紹介です。



(愛知県／ペルーのうたさん)フォースはレベルが上がるとめちゃ強いですよねー。たのもしいっ

(福岡県／緋都さん)オンラインのアルティメットはパーティ編成が基本でおます。仲間募集～



(京都府／石英るうじゅさん)もう始まってるねアニメ。さっそくソニックおぼれてますよ(笑)

(神奈川県／アズマフースケさん)わは、たしかにテトラではさらわれてない…。でヒロイン部発足？

(石川県／レベッカー車さん)これまた物語がピカイチなゲームですよ。キャラ&お話好きさんはぜひ！

毎回チビチビと変更してるこのコーナーですが、今回はページの下に「投稿のオキテ」を新設しました。必ず、ではないけどなるべく守ってねっ。

〆切り情報
Vol.90（5/21発売）
→4月23日必着
Vol.91（6/6発売）
→5月19日必着

というわけでキャラクターの大人化・子供化特集を次号でやりたいと思います。今から心の準備をしておいてくださいね。そんな感じで、ファンクラブの中でもいろいろな企画をやりますんで、みんなもやりたい企画案とか送ってね。すでに〆切りは過ぎてしまいましたが、けっこうな数の投稿がありましたよー。んで、その次あたりで、たぶん『MOTHER』で特集することになるかと思います。

投稿のオキテ(2) 投稿するときに、これだけはやめてね！ ●イラストを折る→掲載するときに折り目が出てしまいます。 ●エンピツなど薄すぎる線で描いてある→薄すぎると印刷に出ません。エンピツや色エンピツでも、少し濃いめに描いてあれば大丈夫です。 ●カラーを全面濃いめに塗っている→エンピツとは逆で、白黒になったときに真っ黒になっちゃいます。ま、多少のことなら、かややんの技術でなんとかします(笑)。

絵師：原知絵

てなわけで、新連載スタートのデス仙人レディへのおたよりもジャンジャン送ってくださいね。編集部コラムもちょっぴり続けていこうかと思っております。

嬉し恥ずかし新連載！の章

デス仙人レディとは？ デス仙人の弟子として2万年ほど仕えている謎の女。読者からは「どうせ仙人が書いてるんでしょ？」と言われることもあるがホント別人だってば。

キャー!! 見た？見た？ ←のイラスト、とってもステキでしょ？ そんなわけでデス仙人レディなのです。本格的にレディのコーナーが始まっちゃったのです。初めましての方もそうじゃない方も、どうぞよろしくね。

まずは今までのおさらいも含めて、レディの自己紹介から。名前はデス仙人レディ。住んでいる場所はお山の上で、好きな食べ物は、炊き立ての白いご飯なの。好きなゲームは『どうぶつの森+』で、果物の収穫と犬のおまわりさんにご挨拶することが趣味よ。デス仙人さまとの関係は、平たく言うと弟子みたいなものね。レディは仙人になるための修行中なのよ。ほかにも聞きたいことがあったら、お手紙でレディに教えてね。

●デス仙人は3月19日が誕生日ですね。私も3月2日のうお座です〜。レディさんも誕生日教えてください。

（奈良県／わたきちちゃん）

レディは10月5日生まれのてんびん座よ。同じ誕生日の芸能人は、やしきたかじんさん。やっぱ好きやねん。

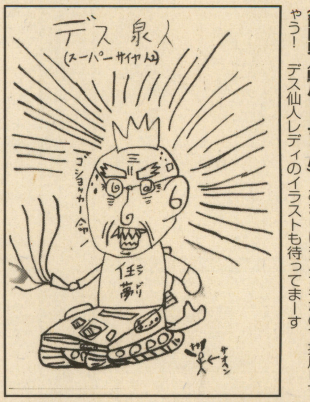
●もうじき年が大台になってしまいます。人生の先輩として何かアドバイスを。年取るってヤですよねぇ。

（千葉県／かきくけ昆布ちゃん）

デス仙人宛てのおハガキなんだけど、ちょこっと拝借。レディは仙人だけにこう見えてもけっこういってるんだけど、年を取ってヤなことって何かあったかしら。アドバイスとしては、何でもいいから趣味とか夢中になれることを見つけるといいんじゃないかしら。年を取るのも忘れちゃうくらい楽しいことがあれば、そんなの全然気にならなくなっちゃうんだから。

●モンスターボールの中はどうなっているのですか。（新潟県／ポケちゃん）

ポケモンが捕まっちゃうアレのことね。たしかにどうなってるのかスゴク気になるわぁ。ポケモンにとってボールの中はとても気持ち良いものっていう話があるじゃない。ということは、レディの推測によると、ボールのなかはきっとお布団みたいにふかふかになってるわね。だって、お布団の中って天国みたいに気持ちいいでしょう？ ハイパーボールやマスターボールになると、それはもうふっかふかの高級羽毛布団みたいになってるに違いないわ！ ああん、レディも入りた〜い！



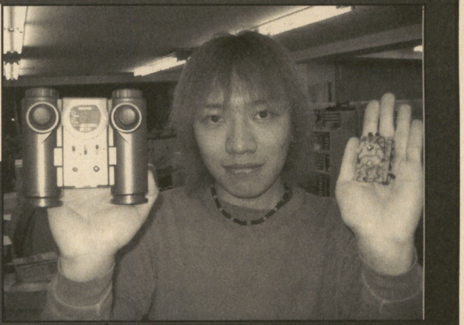
（静岡県／駄バットちゃん） あまりにもステキなので採用しちゃう！ デス仙人レディのイラストも待ってまーす

編集部コラム 編集部で戦車を乗り回す快感って。

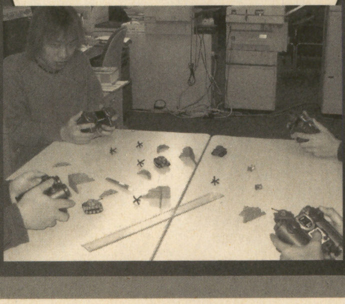
REPORTER 坂井一哉 さかいかずや
昭和54年生まれの24歳。普通のバイト野郎から去年9月にFA宣言してニンドリ編集部へ。

編集部に入り半年が経ちました。いい機会なので、思い出を振り返ってみようかなと。まず、かかせないのが社員旅行inサイパンですかね。そうそう、あれは1月の終わりでした。忘れもしない出発の成田空港で。すでに飛行機に乗り込んでいる乗客たち。「中植がいないぞー」響く声。その時ネックレスが切れたんだ。あれは焦った。不安がよぎった。きっと皆、墜落して死ぬんだ。飛行機に乗り遅れた中植センセだけが、1人で皆の意思を継ぎニンテンドードリームを作り、立て直す。まさにどっかで聞いたことあるようなサクセスストーリー。これこそ、ある意味ドリーム。やべっ、俺は踏み台なのか？そうなのか？そんなこと考えながらシートに座っておりました私。「中植がいたぞー、ロビーで寝てたー」で、中植センセ合流。あれ？もしや全滅？廃刊？そんなこともなく無事到着。ホテルでは、サオヘンと同室。部屋に入るなり「ちょっと出てくるわ」サオヘンは退室。あれ？ちょっと待ってくださいよ。俺、他の皆の部屋どこにあるか知らないんですけど。閉じ込められる私。仕方ないので部屋でGBA。南国でGBA。水着ギャルもいるのにGBA。サイパンで『逆転裁判2』クリアしちゃった…。違う、違うよ俺、こんな涙で曇るような思い出を書きたかったんじゃないよ。もっと読者が楽しめる思い出の紹介だったはず。というわけで思い出話は悲しみがこみ上げるため終了。かわりに今、編集部で盛り上がっている玩具を紹介します。

手のひらサイズのスーパータンク コンバットデジQ


➡「コンバットデジQ」は、ミニカーほどの大きさの中に小型のCPUを搭載した対戦型のシミュレーションタンク。小さいながらもキャタピラ走行し、赤外線を発射する主砲で対戦することができる

4台で対戦可能！



⬆現時点では4種類の戦車が発売されていて、それぞれ性能が異なるぞ

⬅編集部では、夜な夜なこんな感じで対戦が繰り広げられているのだ

お便りのあて先は デス仙人レディへの質問や相談したいことのある人は、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人レディ」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。自身も海外のゲームをしこたまプレイしている様子。好きなゲームは「トニーホーク」など。

GCのドルビープロロジックII対応にも貢献したファクター5、新作の登場はE3か？ とっても楽しみです

GBA-SPも登場した最近のアメリカ事情あれこれ

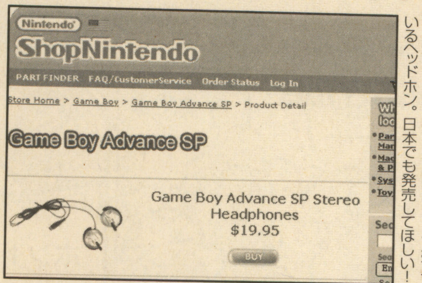
GBプレーヤーは無事に手に入れられましたでしょうか？ やはりテレビの大画面と音で遊ぶと迫力が違いますね。ROMカートリッジの快適さもあって、ちょうどスーパーファミコンで遊んでいるような気がします。テレビと接続することで、携帯ゲーム機の利点、どこでも遊べるという気軽さとトレードオフになってしまうのですが、子どもの目を心配する親御さんには良いのかもしれません。湾岸戦争当時、任天堂が戦地の軍人にGBを提供したという逸話からも分かるとおり、テレビのない場所でも遊べる、というのがGBの最大の利点で、だからこそこれだけ世界中に普及したのでしょう。その意味で、テレビでGBAのゲームを遊ぶというのはちょっと奇妙な感じがします。

●

さて、一方のアメリカではついにGBA-SPが発売となりました。なかなか手に入らない状況なのは日本と同様のようで、あちこち探し回っても買えなかった、という声がネット上でいくつも見られました。それに加え、向こうではヘッドフォン変換プラグも全くと言っていいほど手に入らない状態です。意外と音にこだわるアメリカ人、GBAにヘッドフォンをさして遊んでいる姿をよく見かけますが、そんな人のために、NOA(任天堂オブアメリカ)が純正のSP専用ヘッドフォンを用意しています。これは、ヘッドフォンジャックがSPの外部拡張コネクタ2に合うように作られていて、通常の音響製品には使えません。変換プラグも専用ヘッドフォンもNOAのオンラインショップでのみの取り扱いとなっているのですが、早く一般のお店でも買えるようになるといいですね。

●

またSPの発売から時間を置くためか、GBプレーヤーの北米での発売は5月まで延期となったようです。北米ではブラックのみの発売予定となっていることもあって、我慢できずに日本版を輸入する人もいるようです。やはりツートンカラーはちょっと…、という人も、意外に多いのかもしれません。



←任天堂アメリカの通信販売サイトで売っているヘッドホン。日本でも発売してほしい！

前号でもお伝えしたとおり、北米ではSPの発売とともに『風のタクト』や『ポケモン ルビー・サファイア』など大物ソフトが相次いで発売されます。他にも『シムピープル』や『バーンアウト2』(残念ながら日本発売中止となってしまった『グランドヒート』の続編)など、気になるゲームが続々と発売の予定。そんな中、私が先のSPやGBプレーヤーで遊んでいるのが、『メイドインワリオ』と『もじぴったんアドバンス』です。前者は海外では『Wario Ware Inc.』(ワリオウェアインク、つまりワリオのソフト会社、という意味)というタイトルで5月発売の予定です。

●

どういうわけか、最近のゲームユーザーの中には、任天堂に対するイメージを、まじめとか優等生などと感じている人もいるようですが、実は昔から、良い意味でばかばかしい、ちょっとふざけたおもちゃを作ってきました。そういう昔ながらの任天堂らしさが詰まっているのが『メイドインワリオ』です。ちょうどゲームの中に登場するウルトラハンドやウルトラマシン、チリトリーなどがその良い例です。ちなみにこれらはいずれも、今は無き横井軍平氏の手によるものです。N64やGCに代表される情報開発部のスマートさ、最先端といった部分に対して、開発一部のローテク、シンプルな楽しさを表しているのが『メイドインワリオ』ではないでしょうか。きっと海外の任天堂ファンにも受け入れられることと思います。

●

さて、最後にニュースを2つほど。カナダのATIテクノロジーズといえば、GCのグラフィックチップ「フリッパー」を開発した会社ですが、パソコンを利用している人にとっては「RADEON」というグラフィックカードのメーカーとしての方が通りがいいかもしれません。同社は先頃、第2四半期の収益が3億1850万ドルと、前の期から20パーセントも増加したことを発表し、それを受けて株価も急上昇しました。売り上げの3分の2は、任天堂の本社があるアジア太平洋地域からもたらされているとあって、同社の業績には任天堂が大きく寄与していると思われます。今後も売り上げの伸びが予想されるとともに、3月初旬に発表された、任天堂との新たな技術開発を目指すパートナーシップにより、今後は新たな任天堂製品を生み出してくれることでしょう。

●

5月開催のE3が近づくにつれ、様々な新作の話題も聞こえてきました。コナミの『メタルギアソリッド』がGCに登場するらしい、というニュースもありました。また新しいところでは、ファクター5が『スター・ウォーズ ローグスコードロン』シリーズの新作を開発中であるらしい、との情報もあります。GC発売時にあれほど完成度の高いゲームをぶつけてきた会社だけに、今度はどんなクオリティを見せてくれるか、今から楽しみです。この辺りの話題は、情報が入り次第お伝えしていこうと思います。それではまた次回！

Yutaka's News

「もじぴったんアドバンス」は中毒性の高いパズルゲームです。自分のボキャブラリーがゲームを解く鍵という点が面白いですね。このゲーム、日本人が遊んでももちろん面白いのですが、日本語を勉強中の外国人も楽しめるのではないかな、と思っています。あるいは英語版にして、受験生が英単語を勉強するなんてことはムリ…かな？

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 大渕さん教えて！」係 まで

登場人物

ダッシュくん かあさんの花粉症のせいで、ついでにひきこもりの日々。「4つの剣」を買ってもらえなくて欲求不満ぎみのようです。

かあさん 花粉症のせいで、めっきりひきこもりの日々。新しいゲームは通販で買えばいいと、ようやく思いついたようですが…。

サオヘン ようやく活躍できてちょっと嬉しいナゾの編集長。自宅で飼っている愛犬の話になると急にメロメロになるらしい。骨抜き？

ナゾの動物 "アフロのまさし"を捜して旅を続ける謎の生き物。じつは「Catan」大会に出るほどの上級プレイヤーとのウワサも？

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

「Catan」はモノポリーにも匹敵する傑作ボードゲームです。お買い求めは書店にてどうぞ！

はやのん先生のホームページ→
http://www.hayanon.jp/

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月10日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	001
4月11日	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	トミー	6800円	002
4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～	ピンチェンジ	8800円	003
4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～基本セット（専用印籠型歩数計同梱版）	ピンチェンジ	12800円	－
4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～3点セット（専用印籠型歩数計＋ボタンコントローラ同梱版）	ピンチェンジ	18800円	－
4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～スターティングセット（3点セット＋パナソニックDVD/GAME Player"Q"同梱版）	ピンチェンジ	53600円	－
4月25日	GIFTPIA	任天堂	5800円	004
5月23日	RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～	フロム・ソフトウェア	6800円	005
● 5月未定	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	6800円	006
5月未定	ファミリースタジアム2003	ナムコ	価格未定	007
今春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	008
今春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	009
6月5日	フロッガー	コナミ	5800円	010
● 6月12日	ビューティフル ジョー	カプコン	●6800円	011
★ 6月19日	エンター ザ マトリックス	バンダイ	6800円	012
● 6月19日	ソニックアドベンチャーDX	セガ	●6980円	013
7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	●スクウェア・エニックス	価格未定	014
● 7月25日	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	015
7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	016
● 今夏	GT CUBE	エム・ティー・オー	6800円	017
● 今夏	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	018
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	019
● 今夏	●激闘プロ野球	セガ	価格未定	020
今夏	メダロットGC（仮称）	ナツメ	価格未定	021
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	022
今夏	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	023
今夏	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	024
今夏	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	価格未定	025
今秋	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	026
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	027
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	028
来冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	029
来冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	030
2003年未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	031
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	032
2003年未定	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	033
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	034
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	035
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	036
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	037
発売日未定	どうぶつの森2（仮称）	任天堂	価格未定	038
発売日未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	039
発売日未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	040

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月17日	遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション	コナミ	4800円	041
4月18日	エンジェル★コレクション めざせ！学園のファッションリーダー	エム・ティー・オー	4800円	042
4月18日	ゾイドサーガII	トミー	4800円	043
4月18日	メダロット弐CORE カブトバージョン	ナツメ	4800円	044
4月18日	メダロット弐CORE クワガタバージョン	ナツメ	4800円	－

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月18日	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	045
4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	4800円	046
4月24日	HUNTER×HUNTER　みんな友だち大作戦!!	コナミ	4800円	047
4月24日	冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラストゲート～スターターセット	タカラ	5800円	048
4月24日	冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット	タカラ	5800円	049
4月24日	ZERO ONE	フウキ	5800円	050
4月25日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	051
4月25日	あずまんが大王アドバンス	キングレコード	5800円	052
4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	任天堂	4800円	053
4月25日	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	5800円	054
4月未定	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	055
5月2日	ロックマン ゼロ2	カプコン	4900円	056
★ 5月2日	ハムスター物語コレクション	カルチャーブレーン	4800円	057
5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	●4800円	058
5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	任天堂	●4800円	059
5月30日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4800円	060
5月30日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	061
5月未定	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	062
今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	4800円	063
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	064
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	065
今春	NARUTO-ナルト-忍術全開！最強忍者 大結集	トミー	4800円	066
6月5日	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	4800円	067
6月未定	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	価格未定	068
● 6月未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	069
● 7月3日	シャイニング・ソウルII	セガ	●5980円	070
● 7月未定	ソニック ピンボール パーティ	セガ	価格未定	071
今夏	ボクらの太陽	コナミ	価格未定	072
今夏	新約 聖剣伝説	●スクウェア・エニックス	価格未定	073
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	074
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	075
今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	076
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	077
2003年未定	デュエル・マスターズ（仮称）	タカラ	価格未定	078
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	079
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	080
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	081
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	082
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	083
●発売日未定	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	084
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	085
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	086
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	087
発売日未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	088
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	089
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	090
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	091

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月未定	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	092
● 5月22日	漢字BOY3	J・ウイング	●4800円	093
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	094
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	095

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	096
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	097

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 5/2

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは5月2日(消印有効)**、当選者は6月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	0 1 、4 4
×悪い例→	1 、44

1. あなたの学校(職業)は次のどれですか？
   1.小学校　2.中学校　3.高等学校
   4.大学　5.専門学校　6.社会人
   7.幼稚園　8.主婦　9.その他
2. あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。
3. あなたの年齢を数字で書いてください。
4. あなたの性別を番号で書いてください。
   1.男　2.女
5. 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。
6. あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。
7. あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。
8. 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。
9. 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。
10. 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。
11. 4月10日で、ゲームキューブのソフトが100本になりました（詳しくはP117からの「ゲームキューブ 100タイトルへの軌跡」を見てください）。この100本のうちあなたが一番好きなGCソフトは、ズバリどれですか？　ゲーム名を1つだけ書いてください。
12. 今号は本の値段が普段より100円高くなり、その代わり特別付録（勇者のストラップ2）がついています。次のうち、あなたはどう思いましたか？
    1.多少本の値段が上がっても、どんどん付録をつけてほしい
    2.いい付録がつくのなら、本の値段が多少上がってもガマンできる
    3.付録自体はいいと思うが、本の値段が上がるならつけない方がいい
    4.付録はいらない
13. 今号の特別付録「勇者のストラップ2」（液晶クリーナー）をどう思いましたか？　感想や意見を自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生～6年生）
24	週刊プロレス
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション／PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

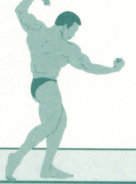


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	25	ゲームの通信簿
02	読者プレゼント	26	デス仙人の教えてあ・げ・る
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	27	お宝ゲーム古tion
04	ニンドリランキングSP	28	ゲームソフトファンクラブ
05	毎月新聞TURBO	29	デス仙人レディの幸せの最骨頂
06	みすずリンクのNewsDream	30	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
07	ドリーム対談　三上真司×飯田和敏	31	すすめ！ 天任家族
08	P.N.03	32	マッスルアンケート&発売スケジュール
09	ビューティフルジョー	33	ゲームキューブ 100タイトルへの軌跡
10	ソウルキャリバーII	34	任天堂の質問箱
11	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	35	どうぶつの森+村じまんフェスタ
12	メイド イン ワリオ	36	ポケモン堂
13	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	37	カプコマニア
14	ミルモでポン！って何？	38	セガ魂
15	牧場物語　開発者とれたてインタビュー	39	それゆけ!! マリオ親衛隊
16	メトロイドプライム	40	G.B.A
17	激闘プロ野球	41	ドリテクの殿堂 まるごと『風のタクト』祭り！
18	GIFTPIA	42	ゾイドサーガII
19	ファイアーエムブレム烈火の剣	43	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－
20	RUNE II～コルテンの鍵の秘密～	44	テイルズ オブ ファンタジア
21	サモンナイト クラフトソード物語	45	ゲームキューブ新作カタログ
22	キャッスルヴァニア 暁月の演舞曲	46	付録「特製シール」
23	ソニックアドベンチャーDX	47	特別付録「勇者のストラップ2」
24	ニンドリ学園		

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階（株）アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.88 マッスルアンケート係 行

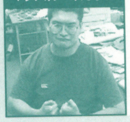
キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります



マッスル・イガリン

プロレスラー冬木弘道が亡くなった。最後に見たのは昨年の5月5日、川崎球場。ガンに冒されながら、今年の5月5日も試合をすると言ったのに…。さらば「理不尽大王」。安らかに。

岡ちゃんねる

実はシリーズ全作品をプレイしている「テイルズ」マニア。新作発表！と聞きGC版かと喜んだが、GBA版『ファンタジア』と知りちょっとガッカリ。GCの新作は進んでいるのかなぁ。

マッスルの花園

マッスル・スポーツ「マッスルはマイナーがお好き」

マッスル（以下マ） うお〜〜春じゃ〜〜！ プロ野球もJリーグも開幕だ！

岡ちゃんねる（以下岡） マッスルさんの脳みそも春満開ですね。ちなみに、マッスルさんの好きなチームはどこです？

マ ワシは東京生まれだからな。野球は日本ハム、サッカーはFC東京に決まっとる！

岡 なんでまた日ハムのファンに？

マ 実家が肉屋だったから、子供のころは日ハム戦の招待券が束でもらえたんだよ。で、学校で配ろうとしたが、誰ももらってくれん（涙）。子供心に寂しかったなぁ。

岡 子供は正直ですからね。

マ まあ、のんびり見られるのもオツなもんよ。比較的観客の多い外野席でも、平日なら長イスで寝そべって見られるしな。

岡 だから札幌に移転しちゃうんでしょ。

マ ぐっ…確かに。だからこそ東京最後の今年はがんばってくれ！ もし巨人との日本シリーズが実現したら、巨人ファンの真っ只中で「ファイターズ賛歌」と「ヤングマン」を熱唱する！ お前もやるか!?

岡 勘弁してください。で、サッカーのFC東京の方はなんで好きなんスか？ 誰か有名な選手いましたっけ？

マ おお、宮澤とか藤山とか阿部とか加地とかジャーンとか浅利とか…。

岡 知らね〜〜。

マ あとな、FC東京は声援が面白いんだよ。去年のジェフ市原との試合だったかな。相手のキーパーが髪を変な色に染めてたんで、そいつがボールを持つたびに「変な髪！ 変な髪！」の大コール。動揺したキーパーがキックミスを連発して、試合途中からキック使わなくなっちまった。

岡 そのヤジもどうかと思うが、それで動揺するキーパーもキーパーですな。しかし、マッスルさんもマイナー好みというかあまのじゃくというか…。

マ おいおい、こんなのマイナーなうちに入らんよ。ワシはプロレスも好きだが、ここには想像を絶するマイナー世界がある！

岡 例えば？

マ あるマイナー団体のエースは、40人しか観客がいないのに「この満員のお客さんに〜」と発言して爆笑されてたな。

岡 ネタですか？

マ いや、彼は2人しか客が来ない経験があったので、極めてマジだったとか。さらにある弱小団体は、3試合を予定してるのにレスラーが5人しかいない。どうするのかと思ったら、1試合目終了後、妙に時間を置いてから謎のマスクマンが登場！ しかしそのマスクマン、すでに肩で息をしてて試合前から大ピンチ。不思議だ。

岡 1試合目の人がマスクかぶって出てきただけでしょ！

←わが日ハムは来年から札幌へ。もう気軽に見られん…

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.88

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 (□,□,□,□,□)　その他の場合

6 (□,□,□,□,□,□,□,□,□,□,□,□)

7 (□,□,□,□,□,□)

8 (□,□,□,□,□,□)　9 (□,□,□,□,□,□)

10 (□,□,□,□,□,□,□,□,□)

11

12 （1つに○） 1 2 3 4

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.85号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
神奈川県／青木俊輔

②GBアドバンスSP本体
山形県／山鹿貴子

③杉森建さん・増田順一さんサイン&イラスト入り ポケットモンスターポストカード
東京都／太田紫乃
東京都／酒井はるか
石川県／木島洋子

④坂本賀勇さん・田邊賢輔さん・山本健誌さんサイン入り『メトロイドプライム&フージョン』ポスター
岩手県／及川崇史
埼玉県／當間典子
大阪府／服部知夏

⑤好きなゲームキューブソフト1本
岡山県／難波義仁

⑥好きなGBアドバンスソフト1本
奈良県／角谷幸美

⑦任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES
埼玉県／中尾友亨

⑧ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
熊本県／宇野哲夫

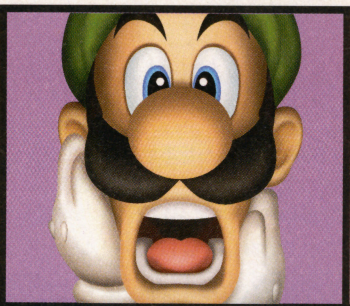
⑨GBアドバンスソフト『闘魂ヒート』
群馬県／細野恵介
新潟県／金子健祐
愛知県／松永康生

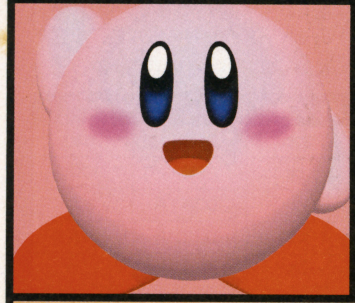
⑩GBAバッグ
群馬県／野村孝之
東京都／岡崎綾
静岡県／前田淳哉

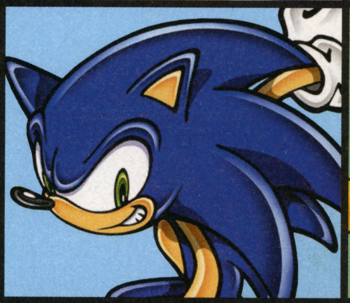
⑪FFT-A トレーディングピンバッジコレクション
神奈川県／林冬梨
神奈川県／渕上恭江
兵庫県／原健太

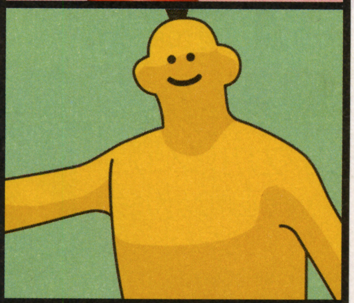
（敬称略）

祝！ 100タイトル突破

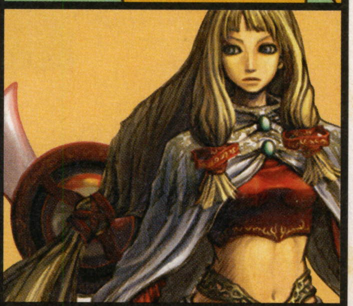








ゲームキューブ 100タイトルへの軌跡



ニンテンドーゲームキューブ用タイトルの総数が、4月10日、ついに100本を突破！ これを記念し、これまで発売されたGCの全タイトルをまとめて紹介するぞ。発売から1年7ヵ月、その道のりを振り返ってみよう。

4月10日、発売から1年7ヵ月で100タイトルに!!

任天堂の家庭用ゲーム機「ニンテンドーゲームキューブ」。ニンテンドウ64の後継機として、'01年の9月14日に発売された。ハードと同時発売されたソフトは、『ルイージマンション』『ウェーブレース』ら3本。それから1年7ヵ月後、4月10日に発売される『ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-』で、ついにソフト数が100タイトルを突破することとなった。今回はこれを記念し、'01年9月14日から'03年4月10日までに発売された全100タイトルを、編集部員のコメントを交えつつ紹介していこう。

記念すべき100本目は ドカポンDX -わたる世界はオニだらけ-

➡記念すべき100本目のソフトは、アスミック・エース エンタテインメントから4月10日に発売されるこの作品。RPGの要素を取り入れたボードゲームのシリーズ最新作だ

GCソフト月別リリース数

GCソフト100本突破までの道のりを、月別のソフト発売数から眺めてみよう。左でも触れたように、ハード同発タイトルは3本。最初の年末商戦は『スマブラDX』が大ヒットしたが、タイトル数は12月でも4本と、やや寂しかった。'02年も8月までは一月あたり一桁のタイトル数で推移している。しかし、秋に入って状況は急転。9月、12月は多くのタイトルがリリースされ、年度末までその勢いは持続している。

年・月	発売ソフト数
'01年9月	3本
'01年10月	1本
'01年11月	2本
'01年12月	4本
'02年1月	1本
'02年2月	2本
'02年3月	9本

年・月	発売ソフト数
'02年4月	2本
'02年5月	2本
'02年6月	1本
'02年7月	7本
'02年8月	5本
'02年9月	11本
'02年10月	3本

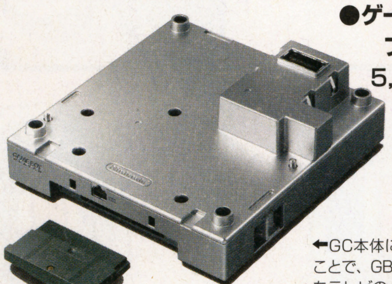
年・月	発売ソフト数
'02年11月	8本
'02年12月	17本
'03年1月	5本
'03年2月	6本
'03年3月	10本
'03年4月	6本※

※予定を含む

アーケードスティック GBプレーヤーも登場 充実のGC周辺機器カタログ

ゲームキューブの周辺機器というと、とにかく「カラフル」というイメージがある。本体で4色、コントローラは6色が用意されており、見た目の華やかさは他機種の追随を許さない。よい意味で「遊び道具」にこだわる、任天堂らしさが表れている。ここ最近は新周辺機器の発売が相次いでおり、3月21日にはテレビ画面でGBAのソフトが遊べる「GBプレーヤー」が、3月27日には同日にリリースされた『ソウルキャリバーII』対応のアーケードスティックがホリから発売されている。

●ゲームボーイプレーヤー 5,000円/任天堂



←GC本体に接続することで、GBAのゲームをテレビの大画面で楽しむことができる

●ソウルキャリバースティック 3,980円/ホリ

←アーケード筐体のレバーやボタンを完全に再現。アナログ操作には非対応

●ニンテンドーゲームキューブ 19,800円/任天堂

←バイオレットを皮切りに、4つのカラーが発売されている

●コントローラ 2,500円/任天堂

←6色のラインナップ。本体と別のカラーを選ぶのもいいかも

●ウェーブバード 4,500円/任天堂

←便利なコードレスコントローラ。ただし振動機能はついていない

その他の周辺機器

- ●メモリーカード59 (1,400円/任天堂) 最大59ブロック分のゲームデータを保存できる
- ●メモリーカード251 (2,000円/任天堂) 最大251ブロック分のゲームデータを保存できる
- ●ステレオAVケーブル (1,500円/任天堂) ステレオ入力端子つきのテレビに接続するケーブル
- ●モノラルAVケーブル (1,200円/任天堂) モノラル入力端子つきのテレビに接続するケーブル
- ●S端子ケーブル (2,500円/任天堂) S映像端子つきのテレビに接続するケーブル
- ●D端子ビデオケーブル (3,500円/任天堂) D端子つきのテレビに接続するケーブル
- ●コンポーネントビデオケーブル (3,500円/任天堂) コンポーネントビデオ端子つきテレビに接続できる
- ●ACアダプタ (3,000円/任天堂) コンセントにさし、本体に電源を供給する機器
- ●GBAケーブル (1,400円/任天堂) コントローラポートにGBAを接続できるケーブル
- ●モデムアダプタ (3,800円/任天堂) オンラインプレイ用機器。電話線を接続できる
- ●ブロードバンドアダプタ (3,800円/任天堂) オンラインプレイ用機器。高速通信に対応している
- ●GC専用ステーションラックGCR-1 (オープン価格/ゴイチ) ゲームキューブに加え、GBA、GBも収納できるラック
- ●キューブラックR (1,980円/モリガング) コントローラホルダー、キャスターつきの収納ラック
- ●ディスクケース6 (980円/モリガング) GCのディスク6枚とメモリーカード2枚を収納できる
- ●アスキーキーボードコントローラ (6,800円/サミー) キーボード一体型のコントローラ。PSOの必需品?
- ●ホリパッドキューブ (2,500円/ホリ) Zボタンを左右に配置。Bやスタートボタンも大きめ
- ●デジタルコントローラ (1,500円/ホリ) 十字ボタンをメインにした、デジタル専用コントローラ

ゲームキューブの歩みが分かる！100タイトル一挙紹介

このカタログは、全GCタイトルを基本的に発売日順に並べている。ただし、同一タイトルの「限定版」や「〜同梱版」などは省いた。スペックは左から「発売日／メーカー／価格／必要ブロック数／ジャンル」を表している。

●「アキバのソウバ」とは？
漢字で書くと「秋葉原の相場」。つまり、現在秋葉原の量販店で売られているGCソフトの実勢価格だ。数店舗を調査し、最高価格と最低価格を記載してある。なおこの価格は新品のみ。中古は含まれない。

はマリオクラブおすすめソフト
このマークがついているソフトは、「マリオクラブ」のおすすめソフトだ。なお、これらのソフトは毎号「毎月新聞」で紹介しているぞ。

'01秋〜'02冬『スマブラDX』がハードを牽引　黎明

ゲームキューブ初期の最大のヒット作といえば、なんといっても『スマブラDX』。現時点で唯一のミリオンセラーを達成し、ハードの普及に貢献した。

001 スーパーモンキーボール

'01年9月14日／セガ／5,800円／3ブロック／アクション

おサルの入った透明なボールを、ステージ自体を傾けて、ゴールまで運んでいこう。プレイポイントをためれば、全6種類のパーティゲームも遊べるようになるぞ。

●『2』が出た今、あえてオススメはできないけど、本編のやりこみがいはかなりのモノです。（高島）

アキバのソウバ 4,780円

002 ルイージマンション

'01年9月14日／任天堂／6,800円／3ブロック／アクション

ルイージ初の主演作品

常にマリオの脇役に甘んじていたルイージ。彼の初めての主演作品だ。行方不明になったマリオを探すため、お化けに占領された不気味な屋敷内を探検していく。ルイージの武器は掃除機。懐中電灯でお化けを照らし、ひるんだスキに背負った掃除機で吸いこんで捕まえるのだ。

←強いお化けを捕まえるには、ちょっと頭を使う必要がある

←Cスティックを使った「引っ張る」感覚の操作が楽しい

●攻略本で各部屋のシャンデリアを研究したら、その奥深いこと。有名デザインをモチーフにしたものまで！（高島）
●音と光の表現がすごくよくできたゲーム。細かいところまで、じっくりと見て欲しい。（中植）
●日に日に暖かくなっていく、これからが『ルイージマンション』のシーズンだよ！（サオヘン）

アキバのソウバ 2,980円

003 ウェーブレース ブルーストーム

'01年9月14日／任天堂／6,800円／12ブロック／レース

運河から氷河、南の島の沖合いなど、変化に富んだコースを水上ジェットスキーで走り抜けよう。本作オリジナルのコースに加え、N64版のコースも収録された。

●個人的な任天堂レースゲームの定説「デブは速い」は、このゲームにも当てはまる。（トランセル）

アキバのソウバ 980円〜1,980円

004 ピクミン

'01年10月26日／任天堂／6,800円／19ブロック／アクション

CMソングも大ヒット

主人公オリマーを乗せた宇宙船が爆発し、ある惑星に不時着。そこで出会った不思議な生物「ピクミン」を増やしながら指揮し、各所に散らばった宇宙船のパーツを回収するのだ。3色のピクミンを、場面に応じて使い分けるのポイントとなる。CMソング「あいのうた」も大ヒットした。

←ピクミンたちを指揮し、散らばった宇宙船のパーツを回収しよう

←水中では青ピクミンなど、場面に応じてピクミンを使い分けよう

●スケジュールをギリギリまで切り詰めれば、9日で30パーツを回収できるぞ。チェレンジしてみよう！（マッスル）
●100匹のピクミンで、一斉に小チャッピーを袋叩きにするのがたまらなく楽しいのだ。（ハシモ）
●最初はおぼれるピクミンを必死に助けようとしていたのに、「また、おぼれてるよ」なんて次第に冷酷になれるゲーム。（サオヘン）

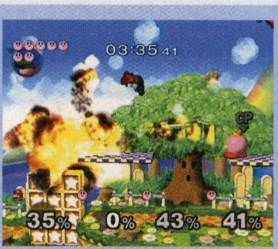
アキバのソウバ 2,980円〜3,980円

005 大乱闘スマッシュブラザーズDX

'01年11月21日／任天堂／6,800円／11ブロック／格闘アクション

夢のオールスターが競演！

『ゼルダの伝説』のリンクや『ポケモン』のピカチュウなど、さまざまな任天堂キャラがタイトルを超えて対決！　フィールドを移動しながら敵を倒してゴールを目指す「アドベンチャー」や「100人組み手」など、1人用モードも充実している。100万本を突破する大ヒットを記録した。



←4人同時対戦がとにかく熱い！　操作が簡単なのもうれしい

←隠しキャラも充実。ペラペラのMr.ゲーム＆ウォッチも登場する

●対戦で長くいつまでも遊べるし、1人用のモードもかなり充実。お買い得ですよ。（ケイ大佐）
●キャラクタの出現条件で、最も質問電話の問い合わせが多かったのがミュウツー…。（トランセル）
●途中からアホ写真作りにはげんでみた。そういう楽しみ方もできる深いつくりがよい感じ。（ハシモ）

アキバのソウバ 5,480円

006 FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP

'01年11月15日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／29ブロック／スポーツ

FIFA公認ソフト。ワールドカップ本戦だけでなく、ヨーロッパや南米などの大陸予選もプレイできる。

アキバのソウバ 3,980円

007 ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー

'01年12月7日／ケムコ／6,800円／1ブロック／アドベンチャー

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンのアトラクションをミニゲーム化。クリアしてスタンプを集めよう。

アキバのソウバ 5,980円

008 どうぶつの森＋

'01年12月14日／任天堂／6,800円[DXパック9,800円]／59ブロック／その他

N64版をベースに新要素を追加

どうぶつたちが暮らす村の住人になり、春夏秋冬のイベントを体験したり、村の住人たちと仲良くなっていく。博物館や、さまざまな模様をデザインできる仕立て屋など、N64版にはなかった新要素が追加されている。GBAケーブルを使えば小島に「おでかけ」することもできる。

←村のいろんな人たちがいる。どんどん話し掛けて仲良くなろう

➡お金を稼ぐもよし、のんびり過ごすもよし。自由に楽しめるのだ

●いまさら買って大丈夫？と心配する人がいるかもしれませんが…全然OK！　今日からでも始めましょう。（かややん）
●汽車に乗って友達の家にお出かけするのが楽しい。手みやげを持っていくのを忘れずに。（中植）
●まだの人は『2』が出る前にやろう。アメリカでは『FFX』をおさえてRPG賞をとった作品なんだから。（サオヘン）

アキバのソウバ 5,980円

009 ソニックアドベンチャー2 バトル

'01年12月20日／セガ／6,800円／11ブロック／アクション

ソニックらが活躍するHEROサイドと、Dr.エッグマンらが活躍するDARKサイドの2つのストーリーを楽しめる。GBA版『ソニックアドバンス』と連動し、チャオの育成もできる。

●ソニック（シャドウ）を操作するステージで味わえる疾走感・スピード感が最高に気持ち良い1本。（岡）

アキバのソウバ 5,980円

010 SSXトリッキー

'01年12月27日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5,800円／5ブロック／スポーツ

雪山に作られたコースをスノーボードで滑走！　スピードだけでなく、トリックの腕も競っていく。

アキバのソウバ 3,980円～4,980円

011 ハイパースポーツ2002 WINTER

'02年1月31日／コナミ／6,800円／3ブロック／スポーツ

アルペンスキーやスピードスケート、フィギュアスケートなど、ウインタースポーツ10種目を収録している。

アキバのソウバ 1,980円～5,980円

012 バーチャストライカー3 Ver.2002

'02年2月14日／セガ／6,800円／2ブロック／スポーツ

アーケードからの移植作。オリジナルのモードとして、世界64ヵ国の中から好きな国を選び、チームを育成する「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」が追加された。

●ボタン3つのお手軽操作のサッカーゲーム。操作していない選手の思考や行動が物足りない点が残念。（岡）

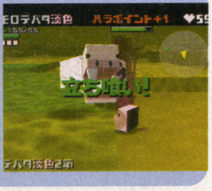
アキバのソウバ 1,980円～3,980円

013 動物番長

'02年2月21日／任天堂／6,800円／11ブロック／アクション

イロの濃さとニクの枚数が強さを示す弱肉強食の世界で、百獣の王をめざして闘っていく。四角形を組み合わせた独特のグラフィックと、シュールな世界観が話題を呼んだ。

●マニュアルに妙に楽しい文章が満載。随所に散らばるネタが満足の逸品でした。（ハシモ）



アキバのソウバ 1,980円～2,980円

'02春～'02夏 待望の「マリオ」最新作登場 飛躍

'02年の夏休み商戦では、待望の『マリオ』最新作が登場。『バイオハザード』や『RUNE』など、サードパーティの動きも目立ってきた。

014 実況ワールドサッカー2002

'02年3月14日／コナミ／6,800円／4～44ブロック／スポーツ

58ヵ国の中から地区予選を勝ち抜き、優勝を目指す「インターナショナルカップ」など、数多くのモードをプレイできる。新しく選手を作成できるエディットモードも用意。

●同社の『ウイイレ』シリーズと比べると難易度が低めで点も入りやすい。ガンガン攻撃したい人向きかも。（岡）

アキバのソウバ 980円～5,680円

015 巨人のドシン

'02年3月14日／任天堂／6,800円／40ブロック／その他

64DDの名作が復活！

プレイヤーはバルド島の伝説の黄色い巨人「ドシン」となり、地面をならしたり木を植えたりして、島の人々の暮らしを助けていく。感謝を受けることで、どんどん巨大化していくのだ。逆に、真っ赤な巨人「ジャシン」に変身して破壊の限りを尽くし、憎しみで巨大化することも可能。

←黄色い巨人「ドシン」は、人々を助けることで巨大化していく

➡赤い巨人「ジャシン」は、悪事を働くことで逆に巨大化する

●完全クリアすると、オマケで『動物番長』マップが出てくる。意外と楽しいぞ。（ケイ大佐）
●万人には勧められないかもしれません。ある意味、大人向けの『どうぶつの森』なのかも。（かややん）
●善人面したくても、悪事を働いてしまう。そんな人間の業が感じられるソフト。対談に登場の飯田和敏さんの作品。（サオヘン）

アキバのソウバ 2,980円～5,480円

016 エクストリームG3

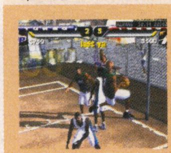
'02年3月15日／アクレイム ジャパン／5,800円／6ブロック／レース

未来を舞台にしたレースゲーム。巨大なサーキットを舞台に、さまざまな武器を駆使しトップを目指せ。

アキバのソウバ 1,980円～4,980円

017 NBAストリート

'02年3月22日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5,800円／10ブロック／スポーツ

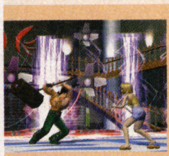


NBAの選手が実名で登場する3オン3のストリートバスケ。プレイスタイルも評価されるのが特徴。

アキバのソウバ 3,980円

018 GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～

'02年3月20日／コナミ／6,800円／13ブロック／格闘アクション



同名コミックをゲーム化。必殺技の「グルーヴアタック」など、原作同様の技を使って戦うことができる。

アキバのソウバ 3,980円

019 NBAコートサイド2002

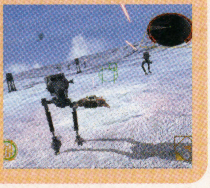
'02年3月29日／任天堂／6,800円／7ブロック／スポーツ

NBAの選手が実名で登場。通常のNBAの試合のほかに、野外のコートでの3オン3も楽しめる。

アキバのソウバ 1,950円～3,980円

020 スター・ウォーズ ローグ スコードロンII

'02年3月22日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／3ブロック／シューティング



映画「スター・ウォーズ」の戦闘シーンを3Dシューティング化。反乱軍のパイロットとしてエックス・ウイングを操り、帝国軍のデススター攻略ミッションなどに挑んでいく。

●GCの性能をいかんなく発揮した3Dシューティング。映画の世界を見事に再現しております。（中植）

アキバのソウバ 3,480円～5,980円

022 バトル封神

'02年3月29日／コーエー／6,800円／1～6ブロック／アクション

古代中国の小説「封神演義」の世界が舞台。封神されたはずの紂王らが逃げ出し、それを追い子牙や太公望らが闘う。GBAケーブルで『マジカル封神』から宝貝を入手できる。

●『三国無双』風のアクションで、ド派手な魔法攻撃が楽しい。「封神演義」が好きな人にぜひ！（ケイ大佐）

アキバのソウバ 5,980円

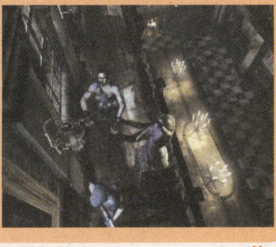
021 バイオハザード

'02年3月22日／カプコン／6,800円／8ブロック／アドベンチャー

名作ADVをリニューアル

プレイステーションで発売された同名タイトルをリニューアル。ゾンビが徘徊する洋館を探索しながら事件の真相を究明する。PS版より全体的に難易度が上がっており、敵が見えないモードや自爆ゾンビが徘徊するモードなど、超上級者向けのおまけモードも追加されている。

←ゾンビは死体を燃やすか頭を吹き飛ばさない限り復活してしまう



→自爆するゾンビが徘徊するモード。攻撃すると即ゲームオーバー

●リメイク版と侮るなかれ。グラフィックはもちろん、マップやイベントも追加されている最高作品だ。（ケイ大佐）

●個人的にはゾンビのドキドキ感より、お話の方が好き。怖いのが苦手な人にもオススメですよ。（かややん）

●ロケランを取ってから、ぴったり2時間、映画のようにエンディングまで駆け抜けるのが私流。（ハシモ）

アキバのソウバ 5,980円

023 ブラッディロア エクストリーム

'02年4月25日／ハドソン／6,800円／3ブロック／格闘アクション

獣の力を宿した者たちが戦う対戦格闘。獣人に変身すると能力がアップし、超必殺技「ビーストドライブ」も使用可能になる。クロノス、ガネーシャが新キャラとして追加された。

●獣化できるせいで（？）イロモノと思われがちだけど、完成度は高い。格ゲー好きなら要チェックだ。（岡）

アキバのソウバ 3,980円～5,980円

025 2002 FIFA ワールドカップ

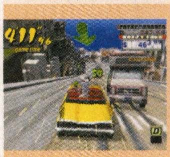
'02年5月2日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5,800円／49ブロック／スポーツ

2002FIFAワールドカップのオフィシャルゲーム。選手データも大会直前のものが使われている。

アキバのソウバ 2,980円～4,980円

026 クレイジータクシー

'02年5月30日／セガ／4,800円／8ブロック／アクション



イエローキャブでお客を乗せ、目的地まで届けよう。豪快な走りを見せれば、客からチップももらえるぞ。

アキバのソウバ 3,980円

024 RUNE

'02年4月25日／フロム・ソフトウェア／6,800円／2ブロック／RPG

クリーチャーを召喚!!

「黒い霧」に覆われた国を救うため、王女カチュアはカードの力を借りて戦いの旅に出る。戦闘はカードゲームの要素を加えたアクションで、カードによってクリーチャーを召喚し、駆使して戦うことになる。本編で作ったデッキを用いて、プレイヤー同士で対戦することもできる。

←カードゲームの要素を取り入れたアクションRPGだ

→派手な演出とともに強力な攻撃を操り出すクリーチャーが圧巻!!

●メーカーさんに届いたアンケートでは、数あるゲーム誌の中でいちばんニンドリ読者率が高かったそうです。（高島）

●このテのゲームは苦手だけど、最後まで行けました。アクション系のポケモン？　って感じかな。（かややん）

●ファンタジー世界が好きな人にはおすすめ。続編も出るので、ぜひその前にプレイしてみよう。（中植）

アキバのソウバ 2,980円～5,980円

027 ボンバーマンジェネレーション

'02年6月27日／ハドソン／6,800円／3ブロック／アクション

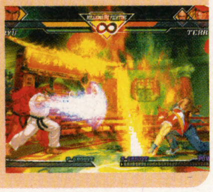
3Dマップを冒険する「ノーマルモード」と、従来の4人対戦も楽しめる「バトルモード」を収録。ノーマルモードではボムを活用して仕掛けを解き、待ち受けるボスを倒すのだ。

●ひとりプレイはもちろん、いつもの4人対戦が楽しい。やっぱボンバーマンの醍醐味は対戦っすよ。（ケイ大佐）

アキバのソウバ 3,980円～5,980円

028 CAPCOM VS.SNK 2 EO

'02年7月4日／カプコン／4,800円／2ブロック／格闘アクション



『ストリートファイター』や『KOF』など、カプコンとSNKの誇る人気キャラが競演。Cスティックだけで必殺技を出せる操作法「CG-イズム」もあり、初心者でも簡単に遊べる。

●カプコンとSNKが2D格闘の雄として覇を競い合った時代が懐かしい…。一格闘ゲーマーの郷愁です。（和尚）

アキバのソウバ 2,972円～3,980円

知っ得コラム① GCソフト売り上げベスト10

1 大乱闘スマッシュブラザーズDX
1,240,071本（'01年11月21日／任天堂）

2 マリオパーティ4
827,682本（'02年11月8日／任天堂）

3 ゼルダの伝説 風のタクト
766,729本（'02年12月13日／任天堂）

4 スーパーマリオサンシャイン
755,130本（'02年7月19日／任天堂）

5 どうぶつの森＋
666,940本（'01年12月14日／任天堂）

6 ルイージマンション
586,104本（'01年9月14日／任天堂）

7 ピクミン
531,426本（'01年10月26日／任天堂）

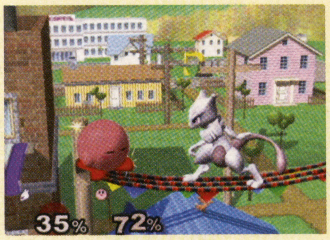
8 バイオハザード0
386,530本（'02年11月21日／カプコン）

9 バイオハザード
345,923本（'02年3月22日／カプコン）

10 ソニックアドベンチャー2 バトル
285,385本（'01年12月20日／セガ）

これまでに発売された全GCタイトルのうち、もっとも売れたタイトルは？

1位は『スマブラDX』。唯一の100万本突破ソフトでもある。2位は『マリオサンシャイン』や『ゼルダの伝説』を抑え、意外？にも『マリオパーティ4』。誰でも遊べる気軽さが低年齢層やファミリー層に受けたようだ。サードパーティでは『バイオ0』の38万本が最高となっている。



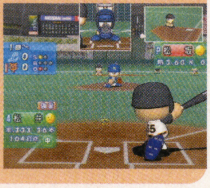
↑売り上げトップは『スマブラDX』。任天堂の人気キャラが総出演する対戦アクションだ

029 実況パワフルプロ野球9

'02年7月18日／コナミ／6,800円／48ブロック／スポーツ

2002年4月終了時点のデータを収録。サクセスモードは高校野球編で、チームメイトと一緒に練習する新システムが採用された。新モード「それいけ！ホームランくん」も登場。

●キューブ版は読み込みが速いので、ストレスなく遊べるのが○。スポーツゲームでは重要だよね。（本ちゃん）



アキバのソウバ 2,800円～3,980円

030 ディズニースポーツ：サッカー

'02年7月18日／コナミ／6,800円／15ブロック／スポーツ

ミッキーマウスやドナルドダックら、ディズニーの人気キャラがサッカーに挑戦。「マジック」を使った必殺シュートなど、ゲームならではのハデな演出が楽しめる。

●思ったよりもしっかりとサッカーが遊べた。クールなデザインのミッキーマウスが新鮮な印象だ。（ケイ大佐）

アキバのソウバ 1,980円～5,980円

031 ビーチスパイカーズ

'02年7月19日／セガ／6,800円／3ブロック／スポーツ

簡単操作でビーチバレーが楽しめる。業務用からの移植だが、GC版にはオリジナルチームを作ってパートナーを育成する「ワールドツアーモード」が新たに追加された。

●なぜか私が1人用のダブルスでプレイすると、CPUとのチームワークが下がりまくる!?（トランセル）

アキバのソウバ 3,980円～5,780円

032 スーパーマリオサンシャイン

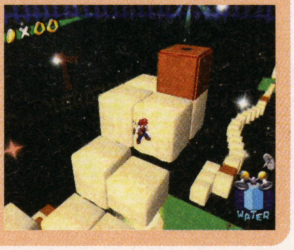
'02年7月19日／任天堂／6,800円／7ブロック／アクション

常夏の島でマリオが活躍！

ニセマリオによって汚された南の楽園「ドルピック島」を救うため、おなじみのマリオ一行が大活躍。ポンプと水を使ったアクションを駆使し、不思議な絵の具によって汚された島をキレイにしていこう。さまざまな事件を解決し、島を支える太陽の力「シャイン」を回収するのが目的だ。

←放水やホバリングなど、さまざまなポンプアクションが可能

●モンテ族ののんびりぶりがうらやましい。ワシも仕事しないで踊っていたいと何度思ったことか。（マッスル）
●これまでのマリオとは一味違う音楽が好き。かついだポンプがカチャカチャ鳴るところなんかも。（かややん）
●ヨッシーに乗り、人々にジュースをかけまくるのが楽しい。でも、あれはジュースというより「胃液」では？（ハシモ）



➡ジャンプアクションを駆使して進む3Dのステージもあるぞ

アキバのソウバ 5,980円

033 MUTSUとのほほん

'02年7月19日／トミー／6,800円／30ブロック／アドベンチャー

トミーで発売されたおもちゃのペット「ウォータールーパーMUTSU」をゲーム化。不思議な水槽の世界でMUTSUを育てながら、MUTSUとのコミュニケーションが楽しめる。

●とにかくのんびり。とにかくのほほん。疲れたときに、ぼ～っと画面を眺めながら遊ぶといいかも。（マッスル）

アキバのソウバ 5,480円

034 神機世界エヴォルシア

'02年7月26日／ESP／6,800円／24ブロック／RPG

DCで発売された『神機世界エヴォリューション』の2タイトルをまとめた作品。伝説のお宝を求めて先史文明の遺跡を冒険する、ダンジョン探索型のRPGだ。

●何気にキャラがいい味出してます。執事のおじさん（グレ・ネイド）の技が妙に面白い。（本ちゃん）

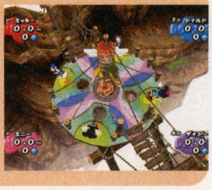
アキバのソウバ 5,980円

035 ディズニーのマジカルパーク

'02年8月1日／ハドソン／6,800円／1ブロック／テーブルゲーム

オリジナルのテーマパークを舞台としたボードゲーム。ルーレットでテーマパーク内を移動し、ミニゲームや買い物をしながら、アイテムをゲットしてビンゴをそろえるのだ。

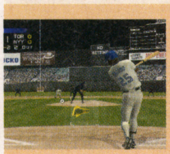
●ディズニーの世界観の中でワイワイ楽しめる。コレクション要素もあるので、ファンははまるかも。（ケイ大佐）



アキバのソウバ 5,980円

036 オールスターベースボール2003

'02年8月8日／アクレイム ジャパン／5,800円／59ブロック／スポーツ

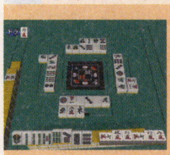


全米野球協会と全米野球選手協会の公認ゲーム。全30球団、900人以上の選手が実名で登場する。

アキバのソウバ 3,980円～4,980円

037 極 麻雀DXⅡ ~The 4th MONDO21Cup Competition~

'02年8月9日／アテナ／6,800円／6ブロック／テーブルゲーム



CSで放映された「麻雀デラックス」をゲーム化。小島武夫や安藤満、二階堂姉妹など計16名のプロが登場。

アキバのソウバ 5,980円

038 ミッキーマウスの不思議な鏡

'02年8月9日／任天堂／6,800円／3ブロック／アドベンチャー

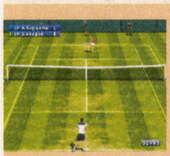
ミッキーマウスが、オバケのいたずらで鏡の世界に閉じ込められた。プレイヤーは指カーソルでミッキーを誘導し、謎や仕掛けを解かせて、割れた鏡のかけらを集めるのだ。

●親子で遊んでほしい良質タイトル。細部まで丁寧に作ってあります。ゲームの入門用にも最適（中植）

アキバのソウバ 1,980円～3,972円

039 WTAツアーテニス プロエボリューション

'02年8月29日／コナミ／6,800円／3ブロック／スポーツ



ヒンギス、カプリアティら20名の選手が実名で登場。オートショットボタンがあり、初心者でも楽しめる。

アキバのソウバ 2,980円～5,780円

040 UFC 2 TAPOUT FINAL SPEC

'02年9月5日／カプコン／6,800円／5ブロック／スポーツ

八角形のリングで闘う格闘技をゲーム化。GC版にはリコ・ロドリゲスやマット・セラなどが追加された。

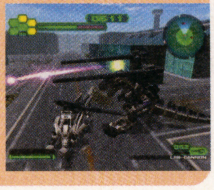
アキバのソウバ 2,980円～3,980円

041 ゾイド バーサス

'02年9月6日／トミー／6,800円／10ブロック／アクション

人気の玩具「ZOID」を3Dポリゴンで再現。クローやミサイルなどの武器を使いこなし、敵ゾイドを破壊せよ。武器やパイロットを代えることで、さまざまなカスタマイズが可能。

●「メカ生物」の動きを見事に再現！ 重い武器を持つと動きが遅くなるなど、芸が細かい。（マッスル）



アキバのソウバ 5,980円

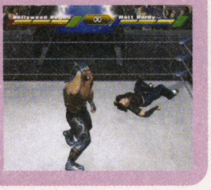
'02秋～'03冬 「ゼルダ」登場！ カプコン大活躍

充実

'02年の秋からタイトル数が増加し、GCのラインナップが一気に充実。『ゼルダの伝説』『バイオ0』など、話題作に事欠かない年末商戦だった。

042 レッスルマニアX8

'02年9月6日／ユークス／6,800円／14ブロック／スポーツ



アメリカのプロレス団体WWEの興行をゲーム化。ザ・ロックやHHHに加え、当時参戦したばかりのハルク・ホーガンも登場する。金網戦など、特別な試合場所やルールもあり。

●ホーガン登場直後＆ストンコ離脱直前という微妙な時期にリリース。いろんな意味で夢の対戦が可能。（マッスル）

アキバのソウバ 2,980円～5,780円

043 18WHEELER

'02年9月12日／アクレイム ジャパン／5,800円／3ブロック／レース

18輪の大型トレーラーを操り、ニューヨークからサンフランシスコまで爆走。チューンナップも可能だ。

アキバのソウバ 4,980円

044 キャプテン翼 ～黄金世代の挑戦～

'02年9月12日／コナミ／6,800円／17ブロック／シミュレーション

同名コミックのワールドユース編をゲーム化。育成モードでプレイヤーのパラメータを上げ、試合に臨め。

アキバのソウバ 2,972円～5,480円

045 ファンタシースターオンライン エピソード1&2

'02年9月12日／セガ／6,800円[モデムアダプタセット9,800円]／21～25ブロック／RPG

GC初のオンラインRPG

電話回線などを利用してネットワークに接続し、最大4人までの「他のプレイヤー」とともにダンジョンを攻略していく。エピソードⅠはDC版『VER.2.0』の内容。エピソードⅡはGC版オリジナルのステージで構成されている。オフラインでも4人同時プレイが楽しめるのが特徴だ。

←オンラインプレイでは、他プレイヤーとの会話も楽しいもの

↑巨大なボスとの死闘！ 4人で力を合わせて闘おう

●オンラインにつなげていろいろな人と会話ができるという、コミュニケーションソフトの側面も。（ケイ大佐）

●ニンドリスタッフと一緒に遊べる唯一のソフト。君もオンラインで僕と握手！（かややん）

●GC初のオンライン対応ソフト。ニンドリ編集者も時々潜ってるので、一緒に冒険できるかも!?（中植）

アキバのソウバ 6,980円（モデムアダプタセット）

046 ディズニースポーツ：スケートボーディング

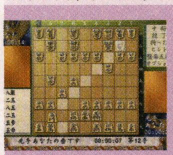
'02年9月19日／コナミ／6,800円／7ブロック／スポーツ

ディズニーキャラを操作し、飛行船や宇宙ステーションなどのステージをスケートボードで疾走しよう。

アキバのソウバ 5,980円

047 永世名人Ⅵ

'02年9月26日／コナミ／6,800円／1ブロック／テーブルゲーム



CPUの思考レベルは三段と同程度。30万手の定跡データを収録し、初心者向けのヒント表示機能もあり。

アキバのソウバ 5,780円

048 セガサッカースラム

'02年9月26日／セガ／5,800円／6ブロック／スポーツ

相手への攻撃もOKな、3対3の過激なサッカー。強力な必殺シュートや、チームごとの特殊攻撃もある。

アキバのソウバ 2,980円～4,980円

049 エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!

'02年9月27日／ケムコ／5,800円／4ブロック／パズル

タマゴ型キャラが活躍する対戦パズル。パネルを積んで土台を高くし、空中の気球につかまれば勝利だ。

アキバのソウバ 1,972円～3,980円

050 スターフォックスアドベンチャー

'02年9月27日／任天堂／6,800円／3ブロック／アクション

『スターフォックス64』から8年後のストーリー。ダイナソープラネットを舞台にフォックスが活躍する。アーウィンを駆ってのシューティングシーンもあり。

●スケール将軍の噛ませ犬っぷりに涙。これまでの屈辱をじっくりと晴らしてやりたかったのだが…。（ハシモ）

アキバのソウバ 2,980円～5,780円

051 エターナルダークネス 招かれた13人

'02年10月25日／任天堂／6,800円／15ブロック／アドベンチャー

紀元前のペルシャ地方や現代のアメリカなどを舞台に、闇の存在「エンシャント」の復活を阻止する12人の活躍を追体験する。幻覚を体験できる「サニティシステム」が斬新。

●ゲーム中に幻覚が見えるなんて、海外人の考えることはすごい。2002年の隠れた名作だ！（トランセル）

アキバのソウバ 1,980円～3,980円

052 ズーキューブ

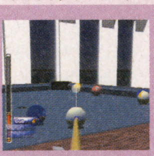
'02年10月25日／アクレイムジャパン／5,800円／2ブロック／パズル

おかしな形にされた動物たちを助けるパズルゲーム。同じ色形のペアをつくり、動物をもとの形に戻そう。

アキバのソウバ 4,980円

053 プールエッジ

'02年10月25日／メディアカイト／6,800円／1ブロック／テーブルゲーム



本格派のビリヤードゲーム。プレイに応じた実況や、観客の拍手といった演出がゲームを盛り上げる。

アキバのソウバ 2,980円～5,980円

知っ得コラム② 他ハードの100本突破期間は？

ゲームキューブは、ハード登場から1年7ヵ月で100タイトルを達成した。これって、早い？遅い？ 他ハードの100タイトル突破期間と比べてみよう。

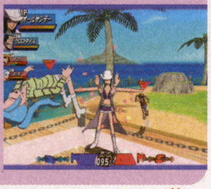
下の表を見ても分かるように、GCのペースはSFCやGBとほぼ同じ。最近のゲーム機（DC以降）の中では遅い方だが、決して遅すぎる数字ではない。SFCなどはここから爆発的にタイトル数が増えたわけで、GCにとっても十分に希望が持てるデータといえよう。

ちなみにGBAの8ヵ月半はPS2をも上回る驚異的なペース。GCソフト1本が出る間に、GBAソフト2本が発売されている計算になる。GBAの好調さをよく表している数字だ。逆にN64の2年6ヵ月は歴代ハードの中でも突出して遅く、当時の特殊な状況がうかがい知れる。

ハード名	ハード発売日	100本突破日	所要期間
スーパーファミコン	'90年11月21日	'92年5月29日	1年7ヵ月
ニンテンドウ64	'96年6月23日	'98年12月18日	2年6ヵ月
ゲームボーイ	'89年4月21日	'90年10月16日	1年6ヵ月
ゲームボーイアドバンス	'01年3月21日	'01年12月6日	8ヵ月半
プレイステーション	'94年12月3日	'95年11月17日	11ヵ月半
プレイステーション2	'00年3月4日	'00年12月14日	9ヵ月
セガサターン	'94年11月22日	'95年10月27日	11ヵ月
ドリームキャスト	'98年11月27日	'99年12月9日	1年

054 From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!

'02年11月1日／バンダイ／6,800円／4ブロック／アクション



ステージ上のどこかにあるお宝を見つけ、自分のゴールで制限時間まで守る「トレジャーバトル」が楽しめる。各キャラの必殺技も再現され、最大4人までの対戦も可能。

●トレジャーバトルだけでなく豊富に用意されたモードが嬉しい。個人的にはパイレーツサッカーがお気に入り。(岡)

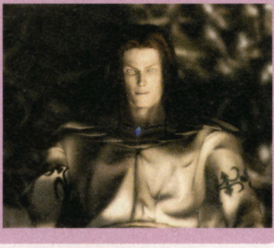
アキバのソウバ 3,980円〜5,480円

056 バイオハザード0

'02年11月21日／カプコン／7,800円／9ブロック／アドベンチャー

知られざる「1」以前のエピソード

←2人で協力してバイオハザードの原因を解き明かそう



↑事件の鍵を握る謎の青年。彼の正体は一体…

ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.Sのブラボーチーム隊員レベッカと、死刑囚ビリー・コーエンの2人が主人公。彼らを操り、1998年7月に起こったアンブレラによるバイオハザードの原因を解き明かしていく。キャラを切り替えながらプレイする「パートナーザッピングシステム」が採用された。

●キューブでしか遊ぶことができないという、キューブユーザーのための1本。ファンなら必ずプレイだ。(ケイ大佐)
●『バイオ』シリーズの物語を知るうえで、大切な最初のエピソード。未経験者はこの作品からどうぞ。(かやかん)
●↑という話なので、『バイオ』初心者のワシがプレイ！　難しいようで実は親切な作りに感心。(マッスル)

アキバのソウバ 2,980円〜3,980円

055 マリオパーティ4

'02年11月8日／任天堂／6,800円／2ブロック／テーブルゲーム

スターを集めてパーティスターを目指せ!

←お化け屋敷のマップではテレサが登場するぞ

マリオたちがボードゲームに挑戦。さいころの目に応じてマップ上を進んでいこう。マスに止まったりミニゲームでコインを集めつつ、手に入れたスターの数を競っていく。ミニゲームは60種類以上。4人で遊べる「パーティモード」や1人用の「ストーリーモード」など4つのモードが楽しめる。

←ミニゲームは簡単操作で楽しめるものばかり

●誰でも遊べる分かりやすさが○。逆転が狙いやすく、ヘタな人が置いてきぼりにならないのもいい。(マッスル)
●ゲーム初心者でも安心して遊べるパーティゲーム。シリーズ初プレイの私でも攻略本の仕事ができたしね。(岡)
●あの手この手でジャマするクッパが、実はいいひとだとわかるエンディングに感動しました。(和尚)

アキバのソウバ 3,980円〜4,980円

057 マッスルちゃんぴょん 〜筋肉島の決戦〜

'02年11月21日／コナミ／6,800円／4ブロック／テーブルゲーム

人気スポーツ番組をモチーフにしてパーティゲーム化。「ストラックアウト」や「キックターゲット」、「SASUKE」などおなじみの競技がミニゲームで楽しめるぞ。

●これまでの『筋肉番付』シリーズとは違って、コミカルな雰囲気でゲームが楽しめるのだ。(和尚)

アキバのソウバ ※品薄のため調査できず

058 スーパーモンキーボール2

'02年11月21日／セガ／5,800円／2ブロック／アクション

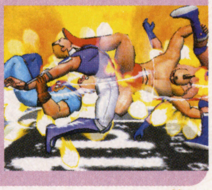
おサルの入ったボールを操るシリーズ第2弾。ストーリーモードは全10ステージとボリュームたっぷり。また4人対戦可能なパーティゲームが、前作の2倍の12種類に増えた。

●12種類のパーティゲームは、オマケを超えた出来栄え。おすすめはモンキーフットサル。燃えるぜ!!(マッスル)

アキバのソウバ 4,980円

059 キン肉マンⅡ世 新世代超人VS伝説超人

'02年11月22日／バンダイ／6,800円／2ブロック／格闘アクション



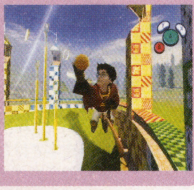
原作者のゆでたまごが監修。初代「キン肉マン」と「キン肉マンⅡ世」に登場したキャラがリングで対戦。師弟対決や親子タッグなど夢のカードが楽しめる。

●歴代の「キン肉マン」ゲームの中で、ここまでファンの脳内の「キン肉マン」を再現したものはない。(本ちゃん)

アキバのソウバ 2,980円〜5,980円

060 ハリー・ポッターと秘密の部屋

'02年11月23日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／4ブロック／アクション



人気小説をゲーム化。ハリーとなって、ホグワーツ魔法魔術学園に伝わる「秘密の部屋の伝説」を解き明かしていく。また、GBAと連動させるとオリジナルステージが出現するぞ。

●ハリーの世界を体感できる、という点においては原作のあらすじ説明で終わった映画よりも上。(本郷)

アキバのソウバ 5,980円

061 わいわいゴルフ

'02年11月29日／アイドス・インタラクティブ／6,800円／10ブロック／スポーツ

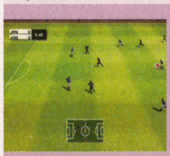
Cスティックを使ってショットのタイミングを調整するシステムを採用。60種類以上用意されたゴルフ道具を入手しながら進むツアーモードなど、5つのモードがあるぞ。

●一見地味だが、かなりよくできたゴルフゲーム。Cスティックを使ったショットが気持ちいいのだ。(マッスル)

アキバのソウバ 2,980円〜5,780円

062 FIFA 2003 ヨーロッパサッカー

'02年12月5日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／54ブロック／スポーツ



イタリア、スペインなど、世界の強豪350チームを実名で収録。各国のトーナメント戦が楽しめる。

アキバのソウバ 2,980円〜5,980円

063 遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国

'02年12月5日／コナミ／6,800円／3ブロック／テーブルゲーム

遊戯たちがモンスター軍団を指揮しながら戦っていく。戦闘は3体のモンスターでチームを組むのだ。

アキバのソウバ 2,980円

064 桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

'02年12月5日／ハドソン／6,800円／5ブロック／テーブルゲーム

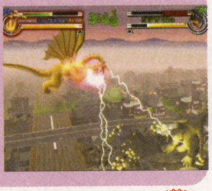
各地の特産物や物産を買い、資産ナンバーワンを目指すボードゲーム。本作では物産として鉄道を所有して、ライバルから通行料金を取ることが可能になった。

●GC版はロムと変わらないくらい読み込みが速い。多人数プレイ時でも、ストレスを感じないですむぞ。(本ちゃん)

アキバのソウバ 3,980円〜5,480円

065 ゴジラ 怪獣大乱闘

'02年12月12日／アタリ／5,800円／4ブロック／格闘アクション



ゴジラやキングギドラなどを自由に操れる。ストーリーを追いながら日本を守る「アドベンチャー」、思うがままに街を破壊する「ディストラクション」などのモードがあるぞ。

●最強の技はビル投げ!! メカゴジラには釈由美子が乗っている気持ちでプレイだ。(ハシモ)

アキバのソウバ 4,980円

066 エヴォリューション スケートボーディング

'02年12月12日／コナミ／6,800円／27ブロック／スポーツ

有名なプロスケーターが多数登場。グッズやウエアなど、400以上の実在するアイテムが用意されている。

アキバのソウバ 2,980円〜5,980円

067 ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

'02年12月12日／コナミ／6,800円／41ブロック／スポーツ

ミッキーたちがフットボールに挑戦。簡略化されたルールなので、気軽にフットボールが楽しめるぞ。

アキバのソウバ 5,980円

068 ゼルダの伝説 風のタクト

'02年12月13日／任天堂／6,800円／12ブロック／RPG

風を操り、大海原を大冒険

リンクの妹アリルが、謎の怪鳥にさらわれてしまった。アリルを助け出すため、リンクが風を操れるタクトを手に、帆船に乗って大海原の島々を冒険していく。グラフィックが、コミックのような絵柄のトゥーンシェードへ変更。GBAと接続することでチンクルを呼び出すこともできる。

←外見は変わっても、リンクの代名詞回転切りは健在

↑風を操れるタクト。冒険の鍵を握るアイテムだ

●ストーリーは、シリーズの中で『タクト』が一番好き。クリアにこだわらず寄り道しまくりましょう。(かややん)

●ドリテク確認のため初プレイ。赤シャチが漢泣きに泣くところで間違った方向の感動がこみ上がった。(ハシモ)

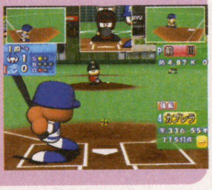
●GBAの『トライフォース』と同時にプレイすると、その進化ぶりに驚愕するはず。何年たっても腐らない、これぞ名作!(サオヘン)

アキバのソウバ 1,980円〜5,680円

069 実況パワフルプロ野球9 決定版

'02年12月19日／コナミ／6,800円／48ブロック／スポーツ

2002年のペナントレース終了時のデータに対応。ホームラン競争に、東京から福岡ドームまでホームランを打って競争する「はしれー！ホームランくん」が追加されている。



●64版をプレイして以来『パワプロ』の虜。やはりGCのアナログスティックが一番しっくり来ますね。(和尚)

アキバのソウバ 5,980円

070 ディズニースポーツ：バスケットボール

'02年12月19日／コナミ／6,800円／1ブロック／スポーツ

オールコートで行われる3on3のバスケット。ディズニーキャラが中心となった9チームが用意されている。

アキバのソウバ 5,980円

071 チョロQ!

'02年12月19日／タカラ／6,800円／4ブロック／レース

人気のおもちゃ、チョロQでレースに挑戦。レース中にはスピンアタックやジャンプなどのアクションが可能。

アキバのソウバ 5,780円

072 ソニック メガコレクション

'02年12月19日／セガ／5,800円／2ブロック／アクション

メガドライブやサターンなどで発売された、歴代の「ソニック」作品を7作収録。さらに隠しゲームとして、超レアソフト『コミックスゾーン』『ジ・ウーズ』まで収録されている。

●元メガドライバーにとっては夢のようなソフト。隠しゲームのラインナップはまさに涙ものだ。(マッスル)

アキバのソウバ 3,980円〜4,980円

073 爆転シュート ベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル!

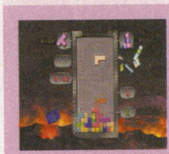
'02年12月19日／タカラ／6,800円[限定BOX7,500円]／7ブロック／アクション

ベイブレードと呼ばれるコマで対戦する。「トーナメントモード」では公式ルールが採用されているのだ。

アキバのソウバ 2,980円〜6,680円（限定版）

074 テトリスワールド

'02年12月20日／サクセス／4,800円／4ブロック／パズル



通常のテトリスのほかに、おじゃまブロックを消したり、連鎖の要素が取り入れられたテトリスが楽しめる。

アキバのソウバ 4,180円

075 ボンバーマンジェッターズ

'02年12月19日／ハドソン／6,800円／2ブロック／アクション

TVの同名アニメをゲーム化。メインとなる「ノーマルモード」では、シロボンとMAXを変更しながら、ボムを武器に立体的なステージのゴールを目指すのだ。

●主人公「シロボン」の兄貴で伝説のボンバーマン「マイティ」が操作できるGBA版もあるぞ。(カズヤ)

アキバのソウバ 5,980円

076 ミスタードリラー ドリルランド

'02年12月20日／ナムコ／6,800円／3ブロック／パズル

規定距離を掘り進める「ワールドドリルツアー」や、『ドルアーガの塔』の世界観をモチーフにした「ドルアーガの穴」など、5種類の穴掘りアトラクションが楽しめる。

●「ワールドドリルツアー」で流れる歌はメガトン級の破壊力。1度でも聞くと病み付きになります。(和尚)

アキバのソウバ 3,480円〜4,980円

077 エターナルアルカディア レジェンド

'02年12月26日／セガ／6,800円／3ブロック／RPG

空賊のヴァイスとアイカ、不思議な少女ファイナの3人が冒険を繰り広げる。空飛ぶ船に乗り、世界征服を企む帝国や古代文明の産み落としたモンスターを相手に戦うのだ。

●キューブでは数少ない、じっくり腰をすえて遊べるRPG。戦闘の長さは思い入れひとつで十分カバー可能！(高島)

アキバのソウバ 3,980円〜5,980円

078 トップガン 〜エース オブ ザ スカイ〜

'02年12月26日／タイタスジャパン／6,800円／3ブロック／シューティング

プレイヤーはTOP GUNの候補生となり、訓練を積んでからミッションに挑む。ミッションは全部で36種類。

アキバのソウバ 5,980円

079 スペース レイダース

'03年1月9日／タイトー／4,800円／1ブロック／シューティング

街に次々と現れるインベーダーを、銃や爆弾を使って倒していく画面固定タイプのシューティングゲーム。

アキバのソウバ 2,980円〜4,180円

080 斑鳩 IKARUGA

'03年1月16日／アタリ／5,800円／4ブロック／シューティング

自機を同じ属性の敵弾に当てることで、攻撃を避けつつパワーアップするシステムを採用。GC版にはゲームの速度を遅くできる「コンクエスト」モードが追加されている。

●「敵弾を避けなくていい」という、これまでの常識を覆したシステムに脱帽！　シューターなら必携だ。(岡)

アキバのソウバ 4,980円

081 バイオハザード2

'03年1月23日／カプコン／4,800円／1ブロック／アドベンチャー

新米警察官のレオンとS.T.A.R.Sのメンバー、クレアの2人のストーリーをプレイできる。また、それぞれ一緒に行動するパートナーを活用しないと解けない仕掛けがある。

●完全にPS版の移植作品。キューブを持っていれば、シリーズ全てが楽しめるという配慮が嬉しい。(ケイ大佐)

アキバのソウバ 2,980円～4,080円

082 バイオハザード3 LAST ESCAPE

'03年1月23日／カプコン／4,800円／1ブロック／アドベンチャー

主人公はシリーズ第1作『バイオハザード』のジル・バレンタイン。緊急回避やクイックターンなどができたり、弾薬を作りだせるようになった。

●せまりくる追跡者の恐怖がキューブにも到来。PS版をプレイしたことがない人にはオススメです。(ケイ大佐)

アキバのソウバ 2,980円～4,080円

083 ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

'03年1月30日／コナミ／6,800円／98ブロック／スポーツ

56ヵ国のナショナルチームや40のクラブチームのなかからチームを選んで試合をするマッチモードや、チームを運営するマスターリーグモードなど、全6種類のモードが楽しめる。

●現時点で世界最高峰と断言できるサッカーゲーム。GC版はPS2版よりモーションが増えているぞ。(マッスル)

アキバのソウバ 5,980円

'03春～ 夢のコラボレーションら、新たな波が 未来

『ソウルキャリバーII』にリンクが登場し、夢のコラボレーションが実現。カプコンのオリジナル作『P.N.03』も発売され、今後がますます楽しみだ。

084 NINTENDO パズルコレクション

'03年2月7日／任天堂／5,800円／6ブロック／パズル

『ドクターマリオ』『ヨッシーのクッキー』『パネルでポン』の3本を収録。4人対戦や新モードの採用、新キャラクタの登場など、リメイクにあたって新要素が追加されている。

●とにかく、『パネポン』は1回やりましょう！　対戦できるパズルゲームの最高峰だと思います。(かややん)

アキバのソウバ 4,980円

085 ジェネレーション オブ カオス イクシード ～闇の皇女ロゼ～

'03年2月7日／アイディアファクトリー／5,800円／17ブロック／シミュレーション

ネバーランド大陸を舞台にした戦略SLG。PS2からの移植で、アニメーションシーンが数多く追加された。

アキバのソウバ 3,980円～4,980円

086 スーパーパズルボブル オールスターズ

'03年2月27日／タイトー／6,800円／1ブロック／パズル

バブルを打ち上げ、同色のバブルを3つくっつけて消していくパズル。4人同時対戦も可能になっている。

アキバのソウバ 5,980円

087 スパイダーマン

'03年2月13日／カプコン／6,800円／2ブロック／アクション

2002年に公開された映画を下敷きに、ゲームオリジナルストーリーが追加されている。手から放出するウェブを駆使して、独特のスパイダーアクションが楽しめる。

●宙を舞い、壁に張り付く。昔、ファミコンでプレイした『レッドアリーマー』を思い出しました。(和尚)

アキバのソウバ 5,980円

088 ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～

'03年2月14日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／4ブロック／アクション

映画「ロード・オブ・ザ・リング」の第1作と2作目をベースにゲーム化。3人の主人公のなかから1人を選び、指輪を奪いにくる魔物たちをさまざまな武器を使って倒していく。

●映画未収録の映像がムービーとして入っちゃってるファン必見のソフト。戦闘シーン中心の構成。(中植)

アキバのソウバ 5,980円

089 メトロイドプライム

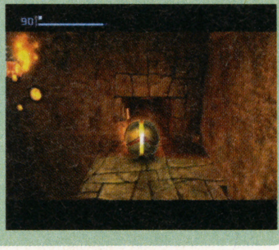
'03年2月28日／任天堂／6,800円／3ブロック／アクション

主観視点で臨場感が大幅アップ!

惑星ゼーベスで壊滅的打撃を受けた宇宙海賊の残党が、謎のエネルギーを秘めた惑星ターロンⅣに潜伏。プレイヤーはサムス・アランとなり、3種類のパワードスーツを駆使して戦うのだ。シリーズ恒例のアームキャノンやボム、丸まるアクションは踏襲しているが、視点は主観視点になった。

←視点が変更され、これまでのシリーズとは異なった印象

●グラフィック、操作性、世界観など、主観視点ゲームの最高峰！　3D酔いしない人なら買い！(トランセル)
●とにかく何も言わずに挑戦してほしいソフト。世界中が注目し、感動した主観視点アクションゲーム。(中植)
●…何かに似ている気がするんだよな、武器チェンジのところとか…そうか！スーパー1だ!!(ハシモ)



→丸まり状態のときは、後方からの視点になるのだ

アキバのソウバ 5,980円

090 ロックマンエグゼ トランスミッション

'03年3月6日／カプコン／5,800円／3ブロック／アクション

ネットナビに感染する「ゼロウイルス」を退治するため、ロックマンと熱斗のコンビが電脳世界を冒険する。バトルチップを使い分けることで、多彩な攻撃が可能だ。

●絶妙な難易度、熱いボス戦、変なジャンプポーズ、どこを取っても初代『ロックマン』正統後継作品！(本郷)

アキバのソウバ 4,980円

091 零ファイター撃墜戦記

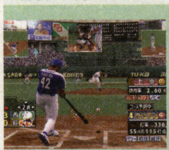
'03年3月6日／グローバル・A・エンタテインメント／6,800円／4ブロック／シューティング

零戦、紫電改など旧日本軍の誇る海軍機のパイロットとして、歴史上の戦いに参加していくSTG。

アキバのソウバ 5,980円

092 THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球

'03年3月20日／コナミ／6,800円／58ブロック／スポーツ



日本テレビの野球中継を忠実に再現してゲーム化。オリジナル選手を育成するモードも楽しめるのだ。

アキバのソウバ 5,980円

093 スター・ウォーズ クローン戦争

'03年3月20日／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／6,800円／3ブロック／シューティング

プレイヤーはジェダイの指揮官となって戦う。戦車やガンシップで戦う「シューティングパート」と、ライトセーバーで戦う「アクションパート」が用意されているぞ。

●3D酔いが激しい私でも酔わないほど、スターウォーズの魅力が凝縮。ファンは絶対、手に入れるべし。（カズヤ）

アキバのソウバ 5,980円

094 ヒカルの碁3

'03年3月20日／コナミ／6,800円／2ブロック／テーブルゲーム

GBAで出されていたシリーズ。チュートリアルでは佐為が基礎を教えてくれる。付属のGBAカートリッジにデータをダウンロードすれば、GBAでも囲碁が楽しめるのだ。

●なんとGBAカートリッジ付きソフト。詰め碁集等をGCソフトからダウンロードし持ち運べるのだ。便利。（中植）

アキバのソウバ 5,980円

095 バットマン ダークトゥモロー

'03年3月21日／ケムコ／6,800円／3ブロック／アドベンチャー

バットギアを駆使して進むアクションゲーム。トラップを回避しながら、ステージをクリアするのだ。

アキバのソウバ 5,980円

096 ウォーリアーブレイド ラスタンVSバーバリアン編

'03年3月27日／タイトー／6,800円／3ブロック／格闘アクション

遺跡や雪原を舞台に、最大8人が戦うバトルロイヤルが楽しめる。キャラクタを育てることもできるぞ。

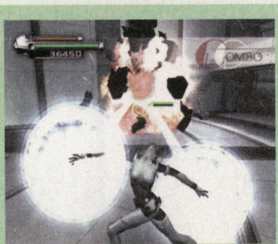
アキバのソウバ 5,772円～5,980円

097 P.N.03

'03年3月27日／カプコン／6,800円／5ブロック／アクション

踊るように華麗に戦え！

舞台はとある殖民惑星。暴走する軍の兵器管理システムを止めるため、女性兵士ヴァネッサが単身メカ兵器と戦っていく。ゲームはミッション制で、各ミッションごとに出される任務を遂行することでクリアしていく。ミッションの最後には巨大なメカ兵器とのボス戦が待ち受けることもある。



↑踊るようなモーションから強烈なビームを発射！

●主人公の華麗なダンスモーションとは裏腹に、かなり硬派なシューティング。かなりクセになります。（ケイ大佐）

●開発途中でいきなり武器がなくなったときは、どうなることかと思った。無事発売され嬉しい限り。（マッスル）

●ポイントで装備を強化できるのがいい。ヴァネッサが強くなったのが実感できるのでやる気が出ます。（和尚）

↑空を飛ぶ暴走兵器と対峙するヴァネッサ

アキバのソウバ 4,820円～4,980円

098 ソウルキャリバーII

'03年3月27日／ナムコ／6,800円／4ブロック／格闘アクション

3D武器格闘の最高峰が登場！

アーケードからの移植作。邪剣ソウルエッジを求めて戦う善悪15人のキャラクタの物語が、「アーケードモード」で楽しめる。GC版はオリジナルキャラとしてリンクが登場。移植にあたり、世界中を旅しながらバトルを続け、新たな武器を集める「ウェポンマスターモード」が追加された。

↑弓やブーメラン、爆弾を駆使して戦うリンク

●適当に動かしても大技が出るので爽快感あり。格闘好きでなくとも、アクションが好きならOK！（トランセル）

●GCでアーケードスティックが発売されるきっかけを与えてくれた本作。もはや足を向けて眠れません。（和尚）

●実は見た目よりずっと敷居が低い。ちょっと練習すれば、上手そうに戦う自分に酔えます。（ウドンスキー）

↑華やかな女性キャラも本作の魅力の一つ

アキバのソウバ 5,780円

099 シャーマンキング ソウルファイト

'03年3月28日／バンダイ／6,800円／7ブロック／シミュレーション

アニメ化もされた同名コミックをゲーム化。修行する相手とレベルを決め、シャーマンの経験値を高めていく。シャーマンをうまく育成し、ソウルファイトを勝ち抜こう。

●単純なルールに見えますが、技の選択がなかなか奥深い。リアルタイムバトルなので緊張感も抜群！（和尚）

アキバのソウバ 5,780円～5,980円

100 ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-

'03年4月10日／アスミック・エース・エンタテインメント／6,800円／10ブロック／テーブルゲーム

ドカポン王国が舞台のボードゲーム。国の金庫からお金を盗んだ魔界の悪党を倒し、誰よりもお金を集めながら、王国の魔界化を防ぐ5つの「Dパーツ」を探すのだ。

●友情が壊れても、徹底的に攻撃してやりましょう。無論、その後のことは知りません。（カズヤ）

アキバのソウバ ※締め切り時点で未発売

知っ得コラム③ ああ、幻のGCタイトルたち

光があれば影もある。これまでに発売された100本の影に、いくつか発売中止となった幻のタイトルがあるのだ。

まず任天堂のタイトルでは『Roll-o-Rama』。『コロコロカービィ』の傾きセンサーを利用したゲームで期待も高かっただけに、かなり残念。また『ドンキーコングレーシング』もレア社との提携解消を受け、発売予定から外れた。紹介記事までやりながら中止となったのは、『グランド・ヒート』（セガ）と『エヴォリューション スノーボーディング』（コナミ）。後者はPS2では発売されているので、気になる人はチェックしてみよう。その他にも『峠バトル』（元気）、『ゴールド☆マウンテン』（フロムソフトウェア）、『NBAライブ2003』（EAスクウェア）などが幻となっている。

↑セガの『グランド・ヒート』は編集部にサンプルロムまで来ていたのだが…

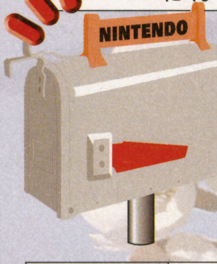
↑『ドンキーコングレーシング』はレア社との提携解消を受けて発売中止に

ハミダシ質問箱
GBプレーヤーを介してGBAのデータをメモリーカードにセーブできないの？（福岡県・ミッチさん）
できたらうれしいでしょうけど、技術的には難しいですね。（広報）

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第88回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

★★★

GBプレーヤーの売れ行きが絶好調！『メイド イン ワリオ』の売れ行きも絶好調！ もちろん『神々のトライフォース』も絶好調！ ニンドリはライバル誌と絶交中？ というわけで、編集部の周辺はすっかり春です。春は動きのある季節です。任天堂にも新しい動きがあるようで、今回も、企画部Hさんを直撃して、みなさんからの質問をババンとぶつけてみましたよん。

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。帰りが遅くて家でキューブをする余裕なし。で、通勤電車のなかで、『ワリオ』と『トライフォース』を交互にプレイしてるんだけど、リンク死にまくり（涙）。

任天堂キャラクターずかん 39

CHARACTER DATA FILE — No.39

とたけけ

英名／TOTAKEKE（K.K.SLIDER）

4月14日に発売2周年を迎える『どうぶつの森』（N64版）。村で数多く登場するキャラクターの中で、ひときわ異彩を放っているのがとたけけ。毎週土曜日の8時から、駅前で孤高のストリートライブをやっていて、その持ち歌は55曲。とたけけのモデルは、ご存じ『どうぶつの森』のサウンド担当の戸高一生さん。『森2』では、パワーアップして、とたけけバンドになってたりして？

こんごうのワンショット

座談会でおじゃました「猿楽庁」に、ファミコンの試遊台があったのだ。N64の店舗用の台に入ってるのが、とてもいい感じでしょ？

Question 1　イラク戦争の波紋

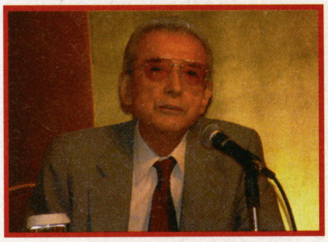
イラク戦争で任天堂にどんな影響が？

兵庫県・N-FIELDさん

A　ひじょうに悲しいことですね。

戦争は悲しいことですが、任天堂、そしてゲーム業界への影響は明確には予想できないというのが現時点での正直な観測です。たとえば、2001年9月11日の、アメリカ同時多発テロの直後に、日本のマスコミの多くが、年末のアメリカにおけるゲーム商戦の冷え込みを予想しましたが、実際には、前年の同じ時期よりも高い売り上げを実現しました。今年の3月末はゲームボーイアドバンスSPを、欧米でも相次いで発売しましたが、当分の間は日本と同じように品薄状態が続くと予想されています。戦局には注意を払っていますが、とくにゲーム業界にだけ影響する特殊要因があると、現時点では考えていないんですね。（広報）

戦争の影響はいたるところに及んでいる。たとえば、日本での大リーグ開幕戦の中止。シアトルマリナーズのオーナーで、元任天堂社長の山内相談役は、この試合をバックネット裏で観戦することになっていた。1992年に同球団のオーナーになって以来、初めて生で観戦する予定だったのだ。ところが戦争がはじまったことによって、イチロー選手や佐々木投手の晴れ姿を観る機会を奪われてしまった。きっと悔しい思いをしていることでしょう。



山内相談役は75歳。体調のことを考えると、アメリカへ野球観戦に行くのは現実的にキビシイか…

Question 2　4月に新しい動きが？

E3ではビックリするようなタイトルが？

新潟県・和希さん

A そうですね。ご期待ください！

以上！ 詳しくはE3で…というのはダメですか？（笑）。でも、ここで具体的に言っちゃうとビックリタイトルになりませんしね（笑）。キューブだけでなく、GBアドバンスのソフトも、みなさんにお話していないタイトルが、実はまだまだあります。それらはE3のタイミングで公開することなるでしょう。ただし…、E3の前にも、いくつか動きがあって、4月中にドキドキ、ワクワクするようなことが起こることもあるかもしれませんよ。以上！（笑）。（広報）

☞ う～ん、気になるなあ、最後のコメント。「ドキドキ、ワクワクするようなこと」って一体どんなことなんでしょう。Hさんによると、ニンドリの多くの読者さんが「バンザーイ！」って大喜びしそうなニュースらしいんだけど…。次号では具体的にお伝えできそうなので、クラッカーなんかを用意して、楽しみに待っててね。

昨年のE3では、『ゼルダ』『メトロイド』『マリオ』といった横綱級のゲームがそろいぶみで出展されたんだけど、今年は？

Question 3　アメリカでも大ヒット？

『ポケモン』の海外進出はいつですか？

千葉県・うちは諒さん

A すでにアメリカでは発売中です。

アメリカ版の『ルビー・サファイア』は、3月17日発売…とは言っても、アメリカはとても広い国ですので、州によっては店頭に並ばないところもあって、日本で言うところの「出荷」なんですね。それで、初日の動きは『金・銀』よりもよかったと聞いています。アメリカの『ポケモン』も、日本と同じように最高のスタートをきることができたようですね。（広報）

☞ こちら日本で気になるのが、キューブ版『ポケモン』のこと。Hさんは以前、「今年の前半に発売する予定です」と答えてるので（84号）、次号ではもしかしたら新情報をお伝えできるかも？ 「戦略的な価格になる」とも言ってるし、どんな仕掛けの商品が登場するのか、いまから楽しみです。

例えばキモリ。アメリカ版では「TREECKO」と呼ばれてる。勝手な推測だけど、キモリって「木」と「ヤモリ」の掛け合わせみたいな名前なので、アメリカ版でも「TREE（木）」と「GECHO（ヤモリ）」を掛け合わせてTREECKOになったんでしょうね

Question 4　64DDの名作

『マリオアーティスト』シリーズをキューブでも出して！

愛知県・トクメイキボウさん

A シリーズではないようですが…。

でも、去年のE3では『ステージデビュー』という、64DD版でいうところの『タレントスタジオ』に、ある意味で近いと言えるソフトを参考出展してますよね。宮本もこのソフトに関しては、「いろんな実験を続けている」とすでにコメントしてますし、「より面白いものにしよう」ということで開発スタッフもがんばっていますので、シリーズになるかどうかは別にして、魅力ある商品としてみなさんにお届けできるよう、開発を進めているところです。（広報）

☞ 『マリオアーティスト』シリーズというのは、64DDソフトとして発売された『ペイントスタジオ』『タレントスタジオ』『ポリゴンスタジオ』の3作のこと。自由に絵を描いたり、ポリゴンでキャラクターをつくって動かしたり、『メイド イン ワリオ』のようなプチゲームでも遊ぶことができたシリーズなのだ（150ページの「G.B.A」で、その一部を紹介しているよ）。64DDのユーザーは数が少なかっただけに、「何それ？」って読者も多いと思うけど、絵を描くことが好きな人や、将来、ゲームクリエイターになりたいという人にはぜひ触ってほしいソフト。キューブ版の登場にも期待しましょう。

昨年のE3で公開された『ステージデビュー』。今年のE3では、更に進化した姿が見られるかも？

Question 5　スターティング ニュー ゲームスタイル1

GBプレーヤーの売れ行きはどうですか？

大阪府・TKRさん

A ありがとうございます！おかげさまで絶好調です！

GBプレーヤーの発売日（3月21日）は3連休でしたが、その間にほぼ完売し、とてもいいスタートが切れたと思っています。今回は本体のカラーにあわせて4色のGBプレーヤーを発売しましたが、なかでもブラックの人気が高かったように聞いています。ツートンカラーの組み合わせにしようとしたら、ブラックが他のどの色にも合うということで人気が高かったかもしれません。とは言え、発売されたばかりですし、ほとんどの色が売り切れているので、いまの時点では、どの色の人気が一番だとは判断しにくいところがありますけどね。（広報）

☞ ある読者さんは「アクションゲームがプレイしやすくていいですなあ」と、GBプレーヤーの印象を書いてきてたけど、みなさんはどうですか？ サオヘン的にはもちろん大満足してるんだけど、カートリッジを取り出すとき、エジェクトボタンを強めに引くと、ビヨ～ンって勢いよく飛んじゃうことがある。もし、手前にコーヒーカップなんかを置いていて、カートリッジが飛び込んだりしちゃうと、大泣きするのは確実。気をつけましょうね。

編集部の近くの量販店では、シルバーが最後に残っていたけど、それも売り切れ。欧米では5月に発売されるんだそうです

ハミダシ質問箱

『スマブラ』の新作は出ないのですか？（愛知県・1245さん）

『スマブラDX』の生みの親の桜井さんはいま、『カービィエアライド』の制作にかかりっきりでしょうし、単なる続編は考えにくいでしょうね。（広報）

ハミダシ質問箱

『メトロイド』の映画化の話はどうなりましたか？（福井県・五島誠一朗さん）

続報は聞いていません。『バイオハザード』のように映画化されれば、多くの人に楽しんでもらえるんでしょうけどね。（広報）

Question 6 スターティング ニュー ゲームスタイル2

GBプレーヤーのCMのお兄さんのシャツがしわくちゃなのは？

神奈川県・にんてん丼さん

A 細かいところまで見てますね～（笑）。

あのお兄さんが着ているのは、わざとしわくちゃにしているというか、「シャーリング」と呼ばれる特殊加工をしているシャツで、じつはすごくおしゃれなんですよ～。もともと、あのCMのコンセプトは、スタイリッシュにGBプレーヤーを楽しむというものですから、部屋のインテリアやお兄さんの着る服に配慮して撮影に臨んでいるわけです。あと、CMにはBGMが流れていますが、「スターティング ニュー ゲームスタイル」というという歌詞になっていて、このCMのためにつくったものなんです。「GBプレーヤーで新しいゲームスタイルをはじめよう」というメッセージをこめたものなんですね。（広報）

☞ GBプレーヤーの広告は、テレビCMや雑誌広告だけでなく、電車のなかでも展開していたのだ。コピーは「例えば、ポケモン」。『スターフォックス64』のときに、駅に大きなポスターが貼られたことがあったけど、電車のなかで任天堂の広告が見られるなんてことは前代未聞。というわけでHさんに聞いてみると、今回の広告は、JR東日本企画、株式会社ポケモン、それに任天堂の3社が協力して出したものなんだとか。この鉄道広告はJR東日本の車両や駅のみで展開していて、他の地域では見ることができないそうです。

しわくちゃなシャツを着ている、CMのお兄さん。独身だからアイロンがけできないわけではありません

電車の中の広告が見られるのは4月2日まで

Question 7 最多、最速、最短でスマッシュヒット

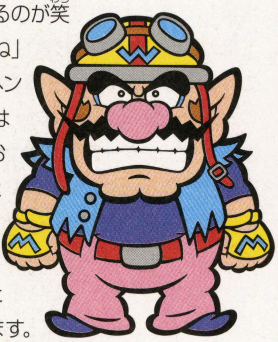
『メイド イン ワリオ』のCMの裏話を教えて！

長野県・たんぽぽさん

A おかげ様でCMの評判、いいです（笑）。

あのCMは、228名122組の方に、実際にプレイしていただいて、そのなかから厳選された5組の方の映像をCMで流しているんです。200人以上もの多くの人にスタジオまで来ていただいて、テレビCMに出られる確率は、なんと4パーセント！（笑）。でも、CMに出れらなくても、一部の方には雑誌広告にご登場いただいてます。ただ残念ながら、どちらにもご登場いただけなかった皆様には申し訳なかったですね。今回のCMは、このゲームを遊んだときに自然に出てくる笑いや、友達と一緒にプレイしたときの楽しさを、そのまま表現しようというコンセプトなんです。だから、タレントさんに演技してもらうのではなく、一般の方にゲームをプレイしてもらって、その雰囲気をありのままに伝えようということで、これほどたくさんの人に集まっていただいたわけです。あと、このCMはGBプレーヤーのCMスタジオの隣で、同時に撮影しまして、同じ日に撮影できたのですごく効率がよかったんです。でも、現場で立ち会っていた任天堂のスタッフは、あっちこっちと行ったり来たりで、すごく大変だったそうです（笑）。（広報）

☞ Hさんに『メイド イン ワリオ』のお気に入りプチゲームを聞くと「やっぱり鼻に指を入れるゲームかなあ（笑）。難易度があがると小指から人差し指になるのが笑っちゃいますよね」とのこと。サオヘンのお気に入りは「ワンちゃんのお手」。成功すると耳が垂れるシーンはかわいくてずっと見ていたいと思ったりします。



前号のニンドリには、残念ながら載らなかった『ワリオ』の雑誌広告。ソフトと同じく、こちらもすごく評判がいいのだ

Question 8 ゲームボーイアドバンス

『FE 烈火の剣』のCMはどんな感じに？

長野県・工藤慶紘さん

A これまでのシリーズとはガラッと変えます。

『ファイアーエムブレム』のCMというと、出演者が鎧をまとったり、中世のヨーロッパをイメージしたような舞台で展開するような、重厚なイメージのものが多かったですよね。でも、今回の『烈火の剣』は、初心者もすぐに遊べて、従来のファンもうならせるようなヤリコミ要素も満載ということで、幅広いユーザーさんに訴求しようと、これまでのシリーズとは趣向を変えたCMになります。具体的にはお話できないのですが、プレイヤーの心が揺れるさまを、CMで表現しようということで、「おおっ、任天堂もこんなことをやるの？」という印象を受けることはまず間違いないでしょうね。内容的に、きっと「旬」を感じていただけると思います。CMの放送がはじまるのは、ソフト発売の2週間くらい前ですから、4月10日頃からご覧いただけることになるでしょう。（広報）

☞ 『ファイアーエムブレム』のCMというと、あの「♪ふぁいあ～、え～んぶれ～む」というテーマソング（「スマブラコンサート」のときの桜井政博さんの美声を思い出すなあ…）。で、今回は、その曲は使わず、違ったBGMになるんだとか。ある意味残念ではあるけれど、新しいバージョンにも期待しましょう。

前作『封印の剣』のCM撮影現場には、写真のように大がかりなセットが組まれてたんだけど、今回は？

Question 9 「連動と融合」のひとつのカタチ

『F-ZERO GC』と『AC』の連動について教えて！

岩手県・マイケル・チェーンソーさん

A 具体的な内容はE3で発表できると思います。

2月に開かれたAOUエキスポでは、セガさん

が『F-ZERO AC』の筐体を初めて公開されましたよね。この筐体には、ライセンスカードとメモリーカードの両方がさせるスロットがあって、『AC』で遊ぶ人はライセンスカードでいろんなデータを更新することができるんです。それに加えて、ゲームキューブ版の『F-ZERO GC』があれば、メモリーカードを介すことで、家庭用とゲームセンターが連動するという、いままでにはなかった画期的な遊びやシステムが生まれてきます。これを「ホーム&アウェイ」と表現していて、もちろん『AC』『GC』単独でも充分楽しいのですが、この連動によって生まれる新しいゲームスタイルはいままでにないものですから、ぜひ体験していただきたいと考えています。ただ…、具体的にどんなことができるか、まだナイショ！ E3の発表でぜひ驚いてください！（笑）。（広報）

☛ 自宅でキューブ版の『F-ZERO GC』をプレイしていて、人に自慢したいような記録が出たら、メモリーカードにセーブ。それを、ゲームセンターに置いてある『AC』に持っていくと、全国（世界？）のランキングが出て、好成績であれば、ごほうびがもらえちゃうとか。これは例えばの話なんだけど、いろんな新しい体験が、『F-ZERO GC/AC』ではできそうな感じです。

こちらが『F-ZERO AC』用のライセンスカード。いろんなデザインのカードが出るのかな？

こっちはAOUエキスポで公開された、『F-ZERO AC』の筐体。重量は500キロ以上もあるみたい

Question 10　不思議なカード

ゲーム&ウォッチのカードeの発売はいつ頃に？

福島県・ノリンコリンさん

A　近々発表する予定です。

「ゲーム&ウォッチ」だけでなく「マリオパーティ」のカードeも出す予定になっていまして、近いうちに詳しい話ができると思います。以前から、カードeリーダーの新型が出るような話をしてますけど、当然その商品にもからまった展開になると思います。だから、もう少しお待ちくださいね。（広報）

☛ カードeリーダーの新型というのは、キューブにつながる上に、デザインも従来のものとは違った感じになるんじゃないかと。やっぱりGBアドバンスSPにつなげてもかっこいいものにしないといけないからね。

去年のE3で、任天堂ブースで配られていたカードe。ゲーム&ウォッチの『マンホール』なんかもあったりしました

Question 11　レーティング

ソフトにCEROというマークをつけたのはなぜ？

宮城県・後藤勇輔さん

A　ソフトを購入するときの目安になるものです。

CERO（セロ）というのは、ゲームソフトのレーティングの審査機構のことです。まず任天堂がソフトを発売する前に、CEROにソフトのビデオを提出して、そこで「全年齢対象」なのか、それとも例えば「12歳以上対象」なのかといった審査を受け、その結果をパッケージに表示する決まりになってるわけです。それにより、ユーザーさんがソフトを購入するときの目安にしていただこうというものなんですね。審査の基準になっているのは、暴力表現などの倫理的な部分で、ゲームの難易度で区分してるわけではないんです。ですから、小学生には読めないような難しい漢字の出てくるゲームでも「全年齢対象」になることもありますし、あくまで「目安」になるマークとお考えいただければと思っています。（広報）

☛ コンピュータエンターテインメント協会（CESA）の外郭団体として設立されたCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）。この組織が審査する区分は「全年齢対象」「12歳以上対象」「15歳～」「18歳～」、そして「教育・データベース」の5タイプで、任天堂ソフトにこのマークがついたのは『ニンテンドーパズルコレクション』が最初（もちろん「全年齢対象」）。で、例えば格闘ゲームはすべて「12歳以上対象」になるみたいなんだけど、11歳以下の小学生が買ったからといっても、目安なので罰せられるわけではないのだ。アメリカではこのようなレーティングは一般的になってるけど、日本で定着するには、もうちょっと時間がかかりそうな感じなんだよね。

『メイド イン ワリオ』は全年齢対象だけど、格闘ゲームの『ソウルキャリバーII』は12歳以上対象に

ハミダシ質問箱

任天堂キャラでHさんの好きな女性タイプは？（大分県・井上夜彦さん）

そうですねえ…この歳（33歳）になると若い女の子はみんないいです。オヤジくさいなあ（笑）。ただ『時のオカリナ』のインパはカンベンかな？（笑）。（広報）

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

ムフッ（笑）。わかりますよね？ ファルコンのコスチュームを着た、今村孝矢さんです。すげえそっくり！（広島県・サングラスさんの作品

ホッホーイ！ ホッホーイ！ **ゲームでしか味わえない生活がある！**

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

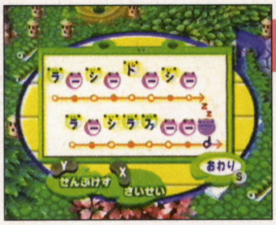
広めよう『森+』の輪 Vol.17

作品募集中！

さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

ドジョウの釣れる季節になりました。初めて釣った魚だったので、ドジョウが釣れるようになると、村の生活を始めた頃の事を思い出します。もう2年になるのか〜。今回はこれまでの『森』についてを振り返ってみました。そして『2』を応援しましょう！ 海外版はお休みね。



桜のメロディ

さ〜く〜ら〜、さ〜く〜ら〜。お花見ですよ。桜のはなびらがちらちら、はらはら。きれいだな〜。こんな曲が聞こえてくると、なんだかとっても風流です。うっとり。

構想10分、制作3日！ どうぶつの森プチムービー

北海道／YOCHIOさん

64DDソフト『タレントスタジオ』で制作されたムービー。どうぶつ語や「ホッホーイ」も再現されていて、細かく作りこまれています。キャラの動きもイイ味出てるんですよ。たぬきちムキムキ〜。

 ©Nintendo 2001

どうぶつの森回想録

『どうぶつの森』がN64で発売されてから、もうすぐ2年。ちょっとコレマデを振り返ってみましょう！

●2000年8月

NINTENDOスペースワールド2000にてN64『どうぶつの森』出展。モニターは季節ごとに分かれていて、いろんな季節のイベントを楽しめるようになっていました。男の子、女の子の部屋などを選べたのですが、音楽好きの部屋は「はにわ」だらけ！どうしてはにわなのか謎だったなぁ(笑)。「今日の天気は？」「誰と来たの？」といった展示会用ならではの会話をどうぶつ達と交わすことができました。プロデューサーの手塚卓志さんが、後ろでみんなの遊ぶ様子をみつめていました。

●2001年4月14日

N64『どうぶつの森』コントローラパック同梱版と同時発売。新タイトルであったにも関わらず、あっという間に品薄になりました。N64版はコントローラパックを使っておでかけをするから、お店のデモ機におでかけができたんですよね。そんな中から交流が生まれたりもしました。レアなアイテムをたらふくかっさらって行ったりもしました(笑)。

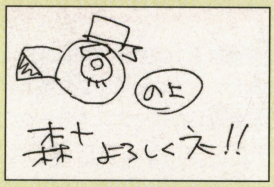
N64

GC

↑ところで「森+」で顔が変わったどうぶつがいるのは気付きました？かわいくなったのもいるけど、ちょっぴり複雑な気持ちも…

●2001年8月

NINTENDOスペースワールド2001にてGC『どうぶつの森+』出展。マイデザインや島がプラスされた森が広がっていました。説明員の中に、目立ってイキイキとしている女性を発見。何とキャラクターデザイナーの池側紀子さん！本当に楽しそうにお客さんの相手をしているその姿に、愛が感じられました。嬉しいなぁ。ディレクターの野上恒さんも発見。



↑NSWで、野上さんに一言書いていただきました。ジョニー入りのサインをもらった人、いるんじゃないかな？

●2001年12月14日

GC『どうぶつの森+』発売。パワーアップした森の様子に、毎日が発見の連続でした。GBAにデータを送って島で遊ぶことができるというのもビックリ。この頃は、カセットがなくても本体だけで遊べてしまうというジョイキャリーが不思議だったなあ。

●2002年1月10日

お引越しサービス開始。N64版のプレイヤーデータをGC版にお引越しできるというもので、これまでの村の思い出を大事にしたいというユーザーの要望から実現しました。アイスクライマーのファミコン家具もゲット！

N64版が再版されたり、eカードが発売されたり、いろんなことがありました。さあ、『森2』はどうなるかな？

『森2』サポーターズ！(仮)

みんなで『どうぶつの森2』を応援だ！ さっそく送られてきたお便りを紹介します〜。

↑奈良県／みかっちさん
アレの退治に！ これでしばらく留守にしても安心？

←山梨県／ふぇいくさん
りんごのテレビで『森2』がプレイできたら…素敵っ！

●やっぱり期待しちゃいます。N64の森からキューブと、どちらも私を暖かい気持ちにさせてくれたのですから…。辛いことがあったとき、村に行ったら村人達は持ち前の個性でそれをブッ飛ばしてくれました。どうぶつの森が、私のもう一つの故郷に思えます。そんな暖かい故郷を、これからも頑張って作っていってください。(青森県／ホシゾラさん)

——あまりにひどい筋肉痛で眠れなかった夜、『どうぶつの森』で遊んでいたら治っちゃった、なんてこともありましたよ(笑)。

●壁に掛ける家具を追加してほしい。ポスター、時計、シカの頭とか。それから、にわいしやとうろうなどの家具は、やっぱり家の外に置きたいです。(千葉県／シンガーソンさん)

——バス停とか工事現場シリーズとか、村の好きなところに置けたらいいですよね。バーバーポールも家の前に(笑)。

このコーナーでは、『どうぶつの森2(仮称)』に対する要望、そして開発のみなさんへの励ましのお手紙を募集しています。みんなで『森2』を応援しましょう！

予告！『森をつくろう！』のコンテスト開催

タカラから発売されている『どうぶつの森』グッズ、「森をつくろう！」シリーズを使ったコンテストを開催します！ 詳しい内容は、次号をチェックしてね。

↑タカラから発売されている「森をつくろう！」シリーズ

↑いろんなシチュエーションを作ることができて、とっても楽しいのだ

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！
また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

バッグ…残りなんぼでしたかねぇ。突然なくなってても、責任とれまへんで〜！

スターフォックスTシャツも！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

気付かねぇヤツは気付かねぇもんだけど、仲のいいヤツの顔が突然変わってたらビビるよなぁ、ですダス。……オレの場合、どうだ？

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00016

ファン待望の『ルビー・サファイア』の音楽CD発売が決定。改めてじっくり聴きたい人は要チェック！　また前号で紹介した、ジラーチに関する問い合わせが編集部に殺到中だ！

CD ルビー＆サファイア公式音楽CDが4月26日に発売！

『ルビー・サファイア』の音源を完全収録したCD「ミュージック・スーパーコンプリート」が、4月26日にメディアファクトリーから発売される。ゲームのオリジナル音源を元に、開発元のゲームフリーク・サウンドチームが完全監修。CDに封入されている特製のブックレットでは、曲目の紹介に合わせた『ルビー・サファイア』名場面集や、杉森建さんの書き下ろしジャケットも見られる。

カラー24ページのブックレット封入！

詳細

ミュージック・スーパーコンプリート
価格：2600円（2枚組）
収録曲：全106曲＋ボーナストラック
特典：オールカラーブックレット（24ページ）
発売日：4月26日（金）

全106曲＋ボーナストラックを収録

収録曲は全106曲で（内容は以下の通り）、CD2枚組の豪華版！さらに新録したボーナストラックも追加され、『ポケモン』ファンも納得の内容だ。ボーナストラックは買ってからのお楽しみ！

1枚目収録曲

タイトルデモ　～ホウエン地方の旅立ち～/タイトルデモ2　～ダブルバトル～/タイトル　～メインテーマ～/オープニングセレクト/ミシロタウン/オダマキ研究所/ハルカ/たすけてくれ！/戦闘！野生ポケモン/野生ポケモンに勝利！/101番道路/コトキタウン/ポケモンセンター/回復/視線！たんぱんこぞう/視線！ミニスカート/戦闘！トレーナー/トレーナーに勝利！/レベルアップ/トウカシティ/連れて行く/104番道路/トウカの森/マグマ団登場！/戦闘！アクア・マグマ団/アクア・マグマ団に勝利！/カナズミシティ/トレーナーズスクール/海を越えて/ムロタウン/視線！うきわガール/カイナシティ/海の科学博物館/110番道路/サイクリング/ゲームコーナー/当たり！/残念/BDタイム/大当たり！/シダケタウン/113番道路/ふたごちゃん/ハジツゲタウン/ロープウェイ/えんとつやま/視線！やまおとこ/111番道路/ジム/戦闘！ジムリーダー/ジムリーダーに勝利！/バッジゲット/わざマシンゲット/なみのり

2枚目収録曲

119番道路/ヒワマキシティ/120番道路/インタビュアー/サファリゾーン/視線！ジェントルマン/ミナモシティ/美術館/わざ忘れ/ユウキ/戦闘！ユウキ・ハルカ/進化/進化おめでとう/フレンドリィショップ/おくりびやま/視線！サイキッカー/視線！オカルトマニア/おくりびやま外壁/アジト/どうぐゲット/アクア団登場！/戦闘！アクア・マグマ団のリーダー/目覚める超古代ポケモン/日照り/大雨/ダイビング/ルネシティ/めざめのほこら/戦闘！超古代ポケモン/視線！ビキニのおねえさん/サイユウシティ/きのみゲット/コンテストロビー/コンテスト！/結果発表/コンテスト優勝/おふれのせきしつ/戦闘！レジロック・レジアイス・レジスチル/カラクリ屋敷/すてられぶね/バトルタワー/チャンピオンロード/視線！エリートトレーナ四天王登場！/戦闘！四天王/チャンピオンダイゴ/決戦！ダイゴ/ダイゴに勝利！/栄光の部屋/殿堂入り/エンディング/The END

アニメの主題歌を集めたベスト盤も発売決定

こちらはTVアニメ「ポケットモンスター」の、これまでのオープニング＆エンディングテーマを集めたベスト盤CD。豪華40ページにも及ぶブックレットには、ぬりえや踊り方の解説などもあり！

詳細

ポケットモンスター　TVアニメ主題歌ソング集 パーフェクトベスト（1997-2003）
価格：2500円
収録曲：19曲（そのうち8曲はアルバム初収録）
特典：ブックレット（40ページ）
発売日：4月23日（水）

●収録曲●

1 アドバンス・アドベンチャー　GARDEN
2 そこに空があるから　江崎とし子
3 Ready Go！　田村直美
4 ポケッターリ　モンスターリ　可名
5 めざせポケモンマスター　ホワイトベリー
6 前向きロケット団！　ロケット団・ニャース・ソーナンス
7 OK！　松本梨香
8 ニャースのパーティー　ニャース
9 ポケモンはらはらリレー　愛河里花子
10 タケシのパラダイス　タケシ
11 ぼくのベストフレンドへ　岩崎宏美
12 ライバル！　松本梨香
13 タイプ：ワイルド　松本梨香
14 ラプラスにのって　カスミ
15 めざせポケモンマスター　松本梨香
16 ひゃくごじゅういち　オーキド博士とポケモンキッズ
17 ニャースのうた　ニャース
18 ポケットにファンタジー　さち＆じゅり
19 ポケモン音頭　ガルーラ小林・ドガース・アーボ

トランセル種市が選ぶ私的音楽ランキング

会社では音を消してゲームプレイする私だが『ポケモン』は別。いろいろ聴いてみたが、プレイ中に何度も聴くものはどうしても耳に残ってるよね。個人的には、やたらにノリのいい「フレンドリィショップ」が第1位かな。あとは危機感迫るバトルの始まりや、タイトルなどの定番ものは、やっぱりはずせないところだね。

1位　フレンドリィショップ
2位　戦闘！野生ポケモン
3位　タイトル　～メインテーマ～

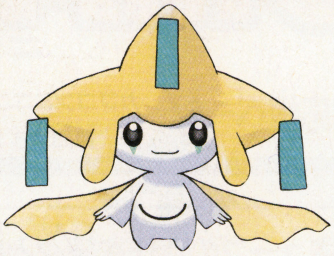
←ベストワンの音楽は、意外にノリのいいフレンドリィショップ

©2001,2002 Pokemon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2002 Pokemon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc.　Pokemon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

トピックス

前号のジラーチの発表で編集部に問い合わせが殺到！

前号で紹介した、幻のポケモン「ジラーチ」に関する問い合わせが、本誌の質問電話に殺到した。残念ながら情報の進展はないが、ポケモン映画に合わせて夏ごろに仕掛けがあるのでは？ と編集部では予想している。



入手方法は今後の情報に期待！

←ゲーム中には登場しないジラーチは図鑑にはいないミュウやセレビィのような幻のポケモンだ。イベントなどで配布されるのが現実的か？

この夏のポケモン映画にジラーチが登場

前号、ポケモン映画の公式HPで長編映画のタイトルにジラーチの名前を確認したが、映画に実際に登場することがわかった。ジラーチが物語のカギを握るポケモンなのかも!?

特報ムービーも見られるぞ！

←アニメ版ジラーチの姿を確認できる。最新情報はここでゲットしよう！

＊ポケモン映画公式HP　http://www.pokemon2003.jp

ビデオ DVD

金銀編最新巻レンタル開始

おなじみの「金銀編」レンタルシリーズの最新巻となる第12巻・第13巻が、4月25日からレンタルビデオショップ各店でレンタル開始。物語もいよいよ大詰めだ。

ポケットモンスター2002
金銀編　第12巻・第13巻
レンタル開始：4月25日（金）
収録：各巻約70分　各巻3話収録
※VHSレンタルオンリー

↑第13巻ではシロガネ大会予選リーグが開始！

4月25日（金）2本同時にレンタル開始

不定期連載コラム

ポケモンエピソード　トランセル種市の鳥トーク　その②

私の鳥嫌いが、とうとうワカシャモ嫌いにまで発展したのだが、これまでプレイしたゲームはどうだっただろう。有名なところだと『ゼルダ』シリーズのニワトリ、『ドラクエ』シリーズの「おおにわとり」あたりだろうか。

ちなみに『時のオカリナ』は、ヘッドホンでプレイしていて、ある町の遠くの方でニワトリが鳴いただけで、ヘッドホンを投げ捨てるほどのビビリプレイ。もちろん斬りつけて怒らせる勇気なんてあるわけがない。これが直接の原因ではないのだが『時のオカリナ』は未クリアのまま今にいたる。

『ドラクエ』のおおにわとりは2Dなので見る分にはいいが、ホントにこんな生き物が現実にいたらと考えるとゾッとする。コイツにだけは絶対やられたくなかったので一生懸命倒した記憶がある。懐かしいけど、一生克服できないんだろうなぁと改めて痛感…。

月2回刊

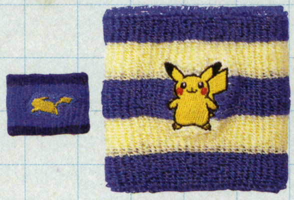
ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

おしゃれなリスト&フィンガーバンド発売

ファッションアイテムとして欠かせない「リストバンド&フィンガーバンド」は、ポケモンセンター店舗スタッフや、ポケモンイベントのスタッフのコスチュームにもなっているアイテム。ワンポイントで入ったピカチュウが、さりげなくカッコいいぞ！

リストバンドピカチュウ



↑ストライプがさわやか。セットで580円

リストバンドモンスターボール

↑ゲームの主人公の帽子と同じデザイン

フィンガーバンドは指に！

この「フィンガーバンド」は最近定番のアイテム。このバンドの上にゴツめのシルバーや、ゴールドのリングを合わせるのが今風のトレンド、…らしい（某ファッションサイト情報より）。

←このピカチュウならそのままの方がカッコいいよね!!

©Nintendo･Creatures･GAME FREAK･TV Tokyo･ShoPro･JR Kikaku©Pokémon©2002 ピカチュウプロジェクト

CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.16 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

ついに『ピーエヌ スリー』発売。他の新作は…

カプコンクリエーター応援コーナー

職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作を続々と開発中のカプコン。現場クリエイターの素顔に迫る突撃コーナー!!

ついに『P.N.03』が発売。今後の新作を振り返る

昨年の11月14日。東京は六本木のクラブ「ヴェルファーレ」にて、カプコンの大規模な新作発表会が行われた。そこで発表されたのが、このゲームキューブ向けの5タイトル。キューブへの独占供給が決定している『biohazard』シリーズの最新作『biohazard4』。それに加えてまったくの新規タイトルとなる4作品だ。

そして、3月27日。ついにそのうちの1つである『P.N.03』が発売された。さらに、『Viewtiful Joe』の発売日も6月12日に決定されたのだ。そこで、これからも目が離せない新作タイトルたちを、もういちど振り返ってみよう。

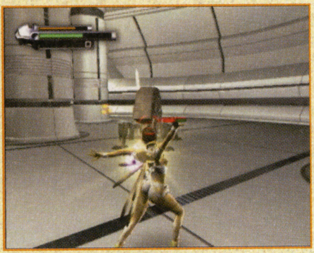
⬆新作発表会のステージの模様。『P.N.03』のプロデューサー小林さん（左）とディレクターの三上さん

⬆左から、開発部長の三上さん、小林さん、加藤さん、柴田さん、神谷さん、須田さん（グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役）の5人。彼らがゲームを制作しているのだ

『P.N.03』

ディレクター：三上真司
発売日：3月27日より発売中

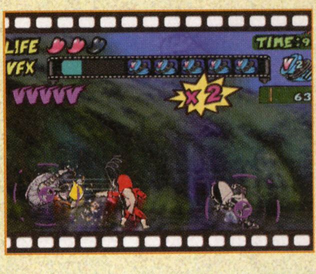
昔ながらの緊張感のあるシューティングゲーム。主人公の女傭兵、ヴァネッサが披露してくれるダンスモーションは必見。敵の猛攻を華麗にかわし、死ぬほどのレーザーを叩き込む。想像以上に硬派なシューティングアクションだ。

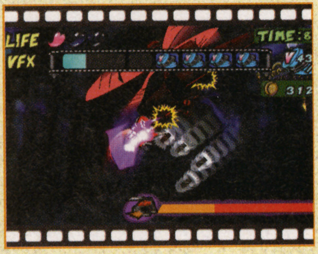


『Viewtiful Joe』

ディレクター：神谷 英樹
発売日：6月12日予定

映画のスクリーンに紛れ込んでしまった主人公ジョーが、さらわれた彼女を助けるために、ヒーローとなって大活躍する。「スロー」などの特殊な演出を、自らの手で操って敵と戦っていく。華麗で爽快なアクションゲームだ。





Dead Phoenix

ディレクター：加藤弘喜
発売日：2003年夏予定

突如現代に出現した空中古代都市。かつてその都市を絶滅に追いやった謎の男と、それを救った英雄フェニックスとの戦いが現代に甦る…。

⬅3Dの世界を自由自在に飛び回る主人公のフェニックス。数多くの仲間を従えて巨大な敵に立ち向かうシーンもあり、シミュレーション的要素もあるようだ

Killer 7

ディレクター：須田剛一
発売日：2003年冬予定

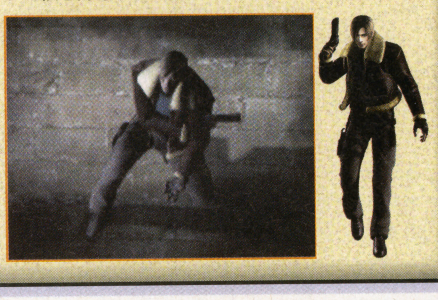
いくつもの人格を持つ、殺し屋の老人が主人公という、ハードボイルドなアドベンチャー。三上さんがプロデューサーとして監修している。

⬅かなりポップでダークな雰囲気のゲーム画面。ディレクターの須田さんは、過去に『トワイライトシンドローム』などを手がけたクリエイターだ

biohazard 4

ディレクター：柴田 洋
発売日：200X年

テーマは極限状態で生き延びるための「もがき」。舞台は、「始祖ウイルス発祥の地」であるアンブレラの核心部分。主人公は『バイオ 2』のレオンだ。



プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号（例：プレゼントNo.2など）を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイマニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

名作アクション『ファイナルファイト』がi-mode に!

あの横スクロールアクションの名作『ファイナルファイト』が、ついに504専用のｉアプリとして登場！

悪の軍団マッドギアを倒すために、立ち上がった3人の男たち。オリジナル版で使用できた、コーディ、ガイ、ハガーの3人が使用可能だ。

※イラストはGBA版「FINAL FIGHT ONE」のものです

↑マーシャルアーツの使い手、コーディ

↓武神流を受け継ぐ正当後継者。動きが素早い

↑マッドギアの標的にされた、メトロシティの市長

実は、登場キャラは3人だけではない。一度ゲームをクリアすると、『ストZERO』バージョンのZコーディが、Zコーディでクリアすると、Zガイが使用可能に!!

↑ボスのロレントと戦うZコーディ。隠しキャラまで用意されている

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1⇨ミニゲーム⇨カプコンパーティ（「i Menu⇨i アプリサーチ」でもアクセス可能 ）　※月額料金300円（別途通信料はかかります)。本作は504専用ゲームです。「カプコンパーティ」には504専用ゲーム以外もたくさんあります!

カプコン公式通販サイト最新情報

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

e-CAPCOM お問い合せダイアル 03-3340-0725(商品の注文もOK!)

ナビゲーター

e-カプコン
浦沢賀奈さん

こんにちは！おかげさまで大好評のバイオハザードフェアは、4月3日に新たに商品を追加しちゃいました。今回はその商品をいくつかご紹介しますね！『バイオハザード』関連以外にも、『ロックマン』グッズも好評発売中です！

バイオハザードフェア開催!! 4月20日まで

①：新作グッズや人気の高かった商品を集めて大放出!　②：数々の『バイオ』リストウォッチがキャンペーン価格で登場!　③：期間中に5,000円以上の買い物をすると、e-CAPCOMオリジナル「特製クリーナーストラップ」がもらえちゃう!

↑特製クリーナーストラップ。背面で携帯やGBAの液晶を拭けるのだ

バイオハザード リストウォッチ GSX102 RPD-1 & GSX102 RPD-2

価格：10,000円（税別）
RPD-1：シルバー
RPD-2：ブラック

R.P.D.署員が使用していたという設定の、本格的な大人のモデル。

バイオハザード Tシャツ（アンブレラ）

↑パープル（フロント）
←グレー（バック）

価格：3,800円（税別）
サイズ：M／L

フロントはUmbrellaのロゴが、バックは存在感のあるバイオハザードのコーションマークがプリントされています。

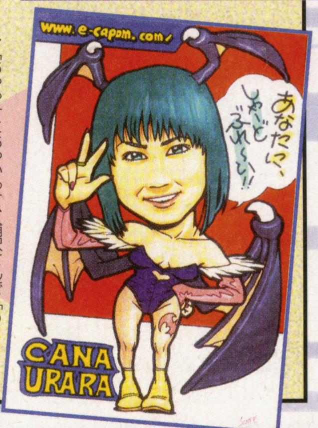
ロックマンゼロ バンダナ

価格：500円（税別）

クールなデザインで、大きめのバンダナです。使い方はいろいろ！

カプイラマニア

➡ついに発売された『ピーエヌ スリー』。硬派なシューティングで、クセになること間違いないしだぞ
東京都／キリユ一覇さん



➡「あやや」にあやかって、浦沢さんで「うらら」！春麗ならず、モリガンです
？県／LOGさん

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂(たま)

SPECIAL THANKS

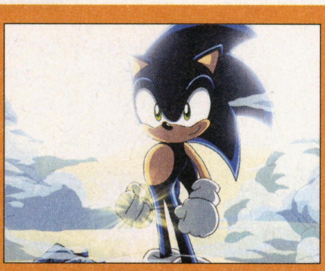
SEGA®

集中特集 第4回

エターナルアルカディア レジェンド

オフィシャルイラストを手掛けた星樹さんによるショートコミック。今回は空飛ぶ船のお話。

「ソニックX」の主題歌レコーディングに潜入

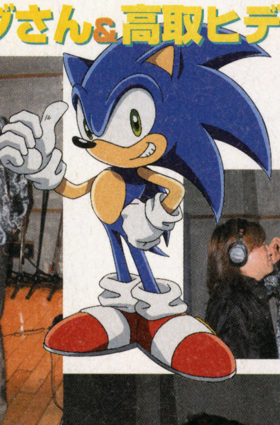


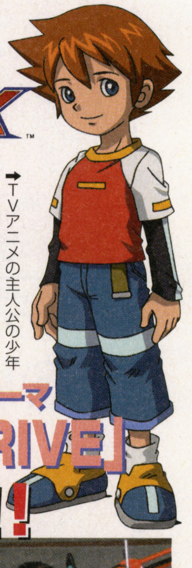
⬆TVアニメは4月6日（日）より、テレビ東京系列　毎週日曜8時30分から放映中。制作発表会の模様は12ページを見てね！

「TVアニメ『ソニックX』の主題歌を影山ヒロノブさんが歌う！」という情報を、いちはやく入手したニンドリ編集部。じつは毎月新聞でお伝えした制作発表会に先駆けて、その主題歌のレコーディングにおじゃましてきたのだ。今回の主題歌は、ロボットアニメ界のヒーロー、影山ヒロノブさんと、「忍風戦隊ハリケンジャー」のテーマなどで知られる高取ヒデアキさんのアツイ強力ユニットが実現したもの。お2人とも走るソニックをイメージしながら熱唱したという「SONIC DRIVE」は、アップテンポのノリのいい曲に仕上がった。ぜひTVでチェックしてほしい。

ボーカルは影山ヒロノブさん＆高取ヒデアキさん

⬆影山ヒロノブさん（左）と高取ヒデアキさん（右）のユニットは今回初顔合わにも関わらず、息のあった歌声を披露してくれたぞ!!





➡TVアニメの主人公の少年クリス。第1話でソニックとめぐりあう

オープニングテーマ「SONIC DRIVE」熱唱!!

➡じつは影山さんは以前セガのドリームキャストソフト『レンターヒーローNo1』の主題歌も歌っていた。セガとはゆかりのあるアーティストなのだ

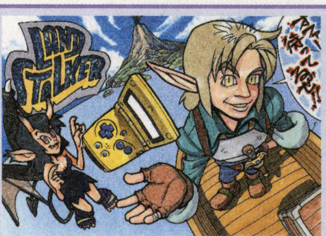
⬆アツイ生声に大感激！の取材だったのだ

おたより魂(たましい)

最近は意外に古いゲームのリメイク希望のおたよりも多いようです。イラストのほか、セガへの質問や意見も受付中。近々まとめて直撃取材する予定！

⬅北海道／似呂波さん　ネットでは続編の噂もちらほら

⬅東京都　えりなさん　ひさびさのアイアイ。海外ではGBA版が出るけど、日本では出ないのかな

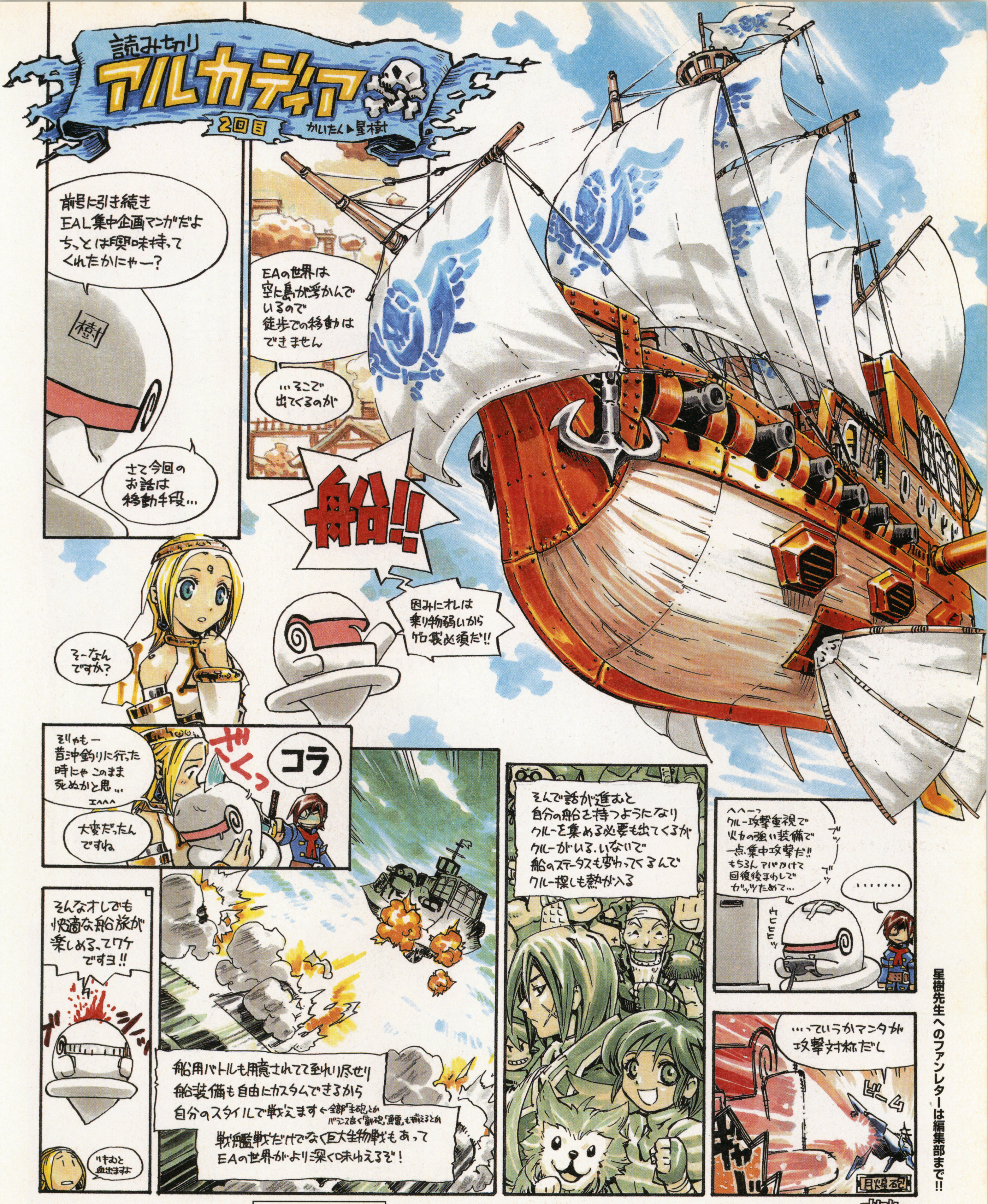


⬆???県／LOGさん　編集部の高島もこれをやりたくてメガドライブを買ったそうです

➡広島県／カミダノミンさん　タイトルと中身が違うような…なんでモロ？

©AMUSEMENT VISION/SEGA,2001,2002　©OVERWORKS/SEGA,2000,2002
Original Game ©SEGA　©SONICTEAM/SEGA,2003　©SONIC Project・テレビ東京

お便りのあて先は　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「せがたま」係 まで



星樹先生へのファンレターは編集部まで!!

マリオ親衛隊

だいぶポカポカとした陽気になってきました。おかげで眠くてしょうがないです。春ってのはお昼寝にもってこいの季節ですな、ホント。花粉症の人には憂鬱な時期かも知れないけれど、心地よい季節になりました。いやぁ、四季が存分に味わえるって幸せ。日本人に生まれてよかったなぁ(^_^)v

イラスト：記村 隆鶴

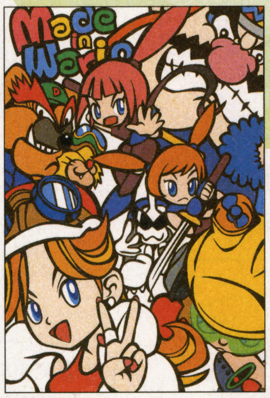
イラストの特大殿堂

岡山県／あさひさん

◆リクエストをもらったダークリンクとテトラ。『風タク』&『時オカ』風に描いてくれました。次は『エフゼロ』も頼むよ

千葉県／高坂裕子さん

◆『FE烈火の剣』主人公のエリウッド。オジサンはロイとエリウッドの違いがわからんようになってきたぞ…（汗）

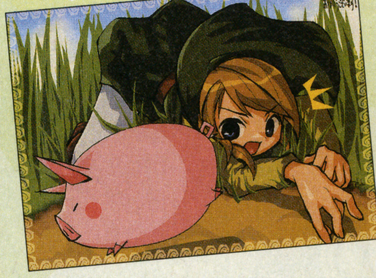


千葉県／えのさん

◆やってる?『メイドインワリオ』。64DDの『ポリゴンスタジオ』に入っていたサウンドボンバーが元なんだよね

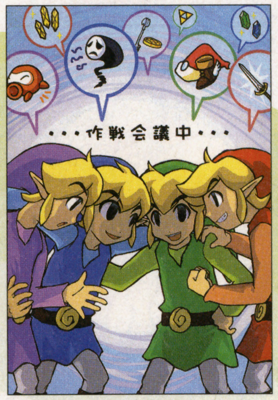
静岡県／霜月 祥さん

◆夏予定の『新約聖剣』。春の次は夏だよねぇ。でも新情報が出てきてない…。あぁ、ちょっと心配です



◆以前から描きたいと思っていたところに、リクエストが舞い込んだという『風タク』のイラストです

北海道／テツカ 将軍



東京都／白唯ひろみさん

◆4人同時で冒険ができる『4つの剣』。みんなで作戦会議をしてるところです。そして5分後にはルピー争奪戦だって

兵庫県／白夜ミチルさん

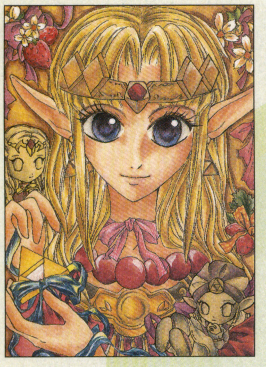
◆『FFT-A』のマーシュ。オレは主人公を自分の名前に変更しちゃうので、主人公のホントの名前を忘れることが…

東京都／桃園らいちゅさん

◆桜満開で、タンポポも咲いて。とっても春らしいイラストです。ポケモンたちのうれしそうなカンジが伝わってくるよね

山梨県／Q丸さん

◆『マザー2』のネスと敵キャラたち。この作品は、敵キャラにも愛着がわくんだよね。そろそろGBAで復活とか…（希望）

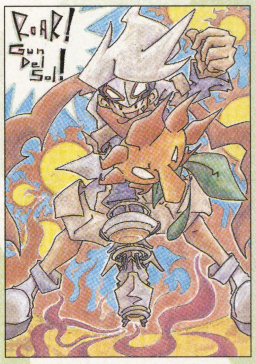


◆「トライフォース」はプレイしてますか？ すっごく楽しみにしてたそうです。コレが初プレイなのかな？

宮城県／ラナ犬さん

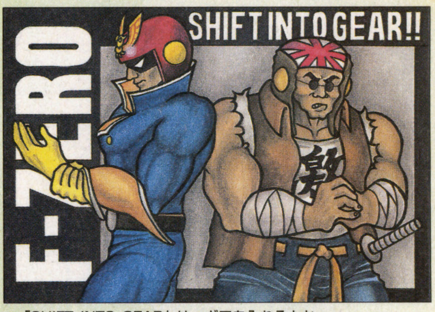
◆持っていたSFC版は、貸した先で壊れちゃったとか。GBA版で再プレイですね。ビジョナリーモードも追加だし

和歌山県／真咲ねむさん



◆太陽光センサー付きの『ボクらの太陽』。ほんのさわりだけ遊ばせてもらったけど、かなり期待できそうでしたよ

山形県／FALCONさん



◆「SHIFT INTO GEAR」は、ギアを入れるとか、気合いを入れるっていう意味だそうです

長崎県／蒼月まいさん

◆「花粉症でお花見に行けないくやしさをイラストにぶつけてみました」とか。むむむ。それはかわいそうす…

埼玉県／ピクミンSさん

◆「FFTA」のシーフコンビ。「盗む」アビリティはいいよね。敵に経験値をためさせて、それを盗んだりね

神奈川県／中谷流水さん

◆アールヌーボーなミュシャ風のゼルダ。GBA版「トライフォース」のゼルダ姫がかわいくて、やりまくってるとか

大阪府／はるさめまなななさん

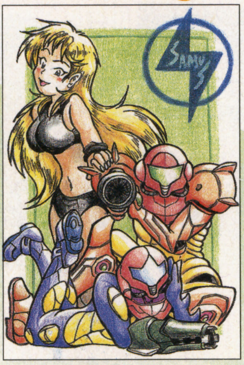
◆「フェイゾンスーツの真っ黒なボディがめちゃめちゃかっこいい！ ちょっと意識して描きました」とのこと。「メトロイドP」です

大阪府／桃姫ユリさん

将軍セレクション

◆むっきー！ 実はまだ見てないんすよ、映画。ゲームは中植せんせのプレイを見てましたが。この本が出る頃には…

大阪府／浅野シンタローさん



◆「『プライム』も『フュージョン』もお金がなくて未購入。たまにSFC版で気を紛らわしてます」だってさ

神奈川県／ゼロ☆ゼロさん

◆「和風なゼルダにしようと思ったら、トラック野郎なゼルダになってしまいました」だって。どけどけどけ～っと

京都府／ミッチェルさん

◆「風タク」2周目はフィギュア集めに精を出しているとか。そしてニテン堂のツクルハジメにハマったとか

神奈川県／雫さん

◆「エフゼロ」のなかでは、コースも曲もビッグブルーが好きなんだとか

東京都／こりんさん

◆ホントに楽しいのでぜひプレイしてみてくださいませませ。激オススメです

愛媛県／蘇芳千鳥さん

◆アクションゲームで、主人公を操作する楽しさ。いや、期待大ですぞ！

広島県／サングラスさん

◆86号のイラストをみてひとめ惚れしちゃったそうです。はやく遊びたいよね

岐阜県／月代 吟さん

◆「キン肉マンII世」に登場する、ブロッケンJr.。オレも好きなんだよね

京都府／しょたまさん

◆隣の絵と比べて見ると、こっちのほうが悪そう…。ひー。でもサンキュです

宮崎県／アメーバさん

合作のココロ

◆初めての合作で大変だったとか。ただ自由に描けばいいってわけじゃないもんね

ユニット名：はちまき隊（合作準隊員）

◆高校は別々になってしまったということで、卒業記念に描いてくれた合作です

ユニット名：3│6ASW.（合作準隊員）

◆有志つのる！

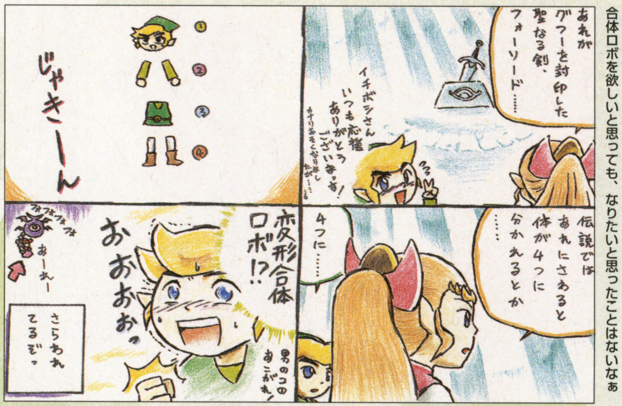
[http://www5e.biglobe.ne.jp/~lord]

ユニット名：なすび大隊（合作正隊員）

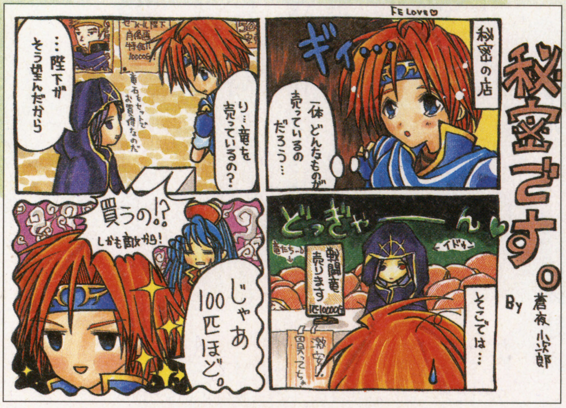
マリオ親衛隊

4コマの長屋

三重県／高橋夕凪さん
◆そんな手紙を持たせるとは。なんだかサビメロの曲当てクイズみたいな。とんでもない歌詞を持たせたいもんです



大阪府／ARAーさん
◆4つって…そうじゃねぇよ！ま、これはこれでいいんだがな。合体ロボを欲しいと思っても、なりたいと思ったことはないなぁ



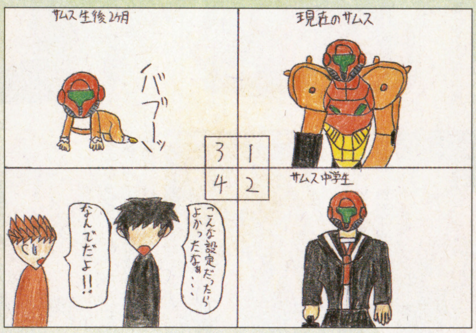
北海道／蒼夜小次郎さん
◆たしかに秘密の店ってのは出てくるが…。私の記憶が確かならば、こういう店じゃなかったような気がします

千葉県／丸男さん
◆ハープでそんな曲弾くこたぁないのに。ポロンポロンとそんな曲を…よこでチンクルが踊り出しそうだな

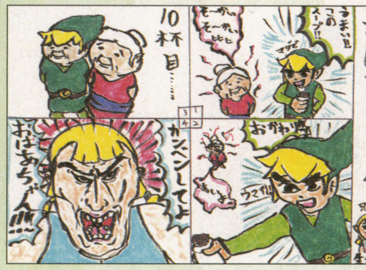
千葉県／犬飼鈴助 将軍
◆なんか、飛んでると言うよりは、落ちるトコまで落ちて行くってカンジが…

広島県／鱒さん
◆コスチュームチェンジは『バイオ』のお楽しみのひとつ。バリーのコスチェンねぇ。和服はいいかも

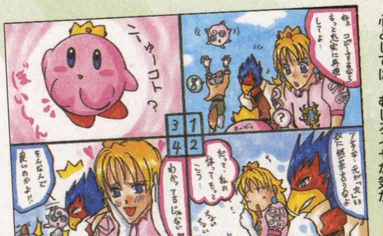
◆そう言えば。自分の名前を聞かれて、考え込むのってオカシイかもしれない…
山梨県／ふぇいくさん



北海道／ヨタメシさん
◆生後2ヶ月からすでに…そいつぁ、驚き桃の木サンショの木な設定です。でも下のマンガも…



熊本県／チンタラ男さん
◆ぐおぁ。インパクト絶大。あんまり飲み過ぎるとよくないんだねぇ



大阪府／楓鬟葵侑さん
◆そんなんでもいいんでしょうか。乙女心としては。むしろイヤな気が…

神奈川県／れっさぁパンダさん
◆むしろ何も描かない方がばれないんじゃ…。こんな友達がいたら楽しそうなんですが…

マリオ親衛隊

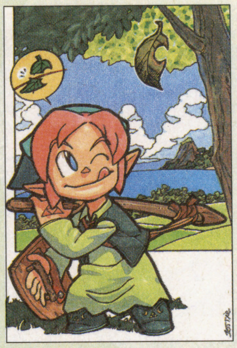
イラスト高層雑居ビル

←「キャリバーII」のタリム。どのキャラも好きなんだけど、巫女好きなので描いたとか
埼玉県／駄菓子さん

←「イラストでチャーレムをみないので、自分で描いてみました。お気に入りのポケモンです」
山形県／みおかさん

←ホームページができたそうです。[http://popup5.tok2.com/home/shangrila/]
滋賀県／緋鷹 要さん

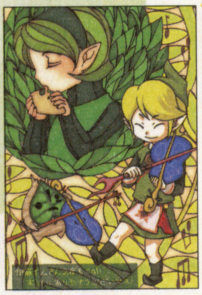
←「なんかいきなり全員集合させたくなりました」だって
東京都／るるんぷさん



↑「剣術修行のリンク少年画」だとか。ベロッと出した舌がかわいらしいっす
？県／LOGさん

←桜が咲いて、新学年が始まりましたってカンジの春らしいイラストですね
静岡県／封宝さん

←「初のファンコールにマジで泣きそうな程感激しましたッ」とのこと。よかったね～
埼玉県／寿さん



←「古の賢者の前で」っていうカンジだそうです。なるほどなるほど。つながってるねぇ
愛知県／HALさん

←「スーパーマリオ」の映画が見たいとか。あぁ、あれね。デニスホッパーがクッパ役のやつ
兵庫県／三村家さん

↑「ハスブレロとトロピウスのひでん技で、木の実採取もらくらくです」
静岡県／石狩ソルトさん

マリオ親衛隊

←「色違いのラティオスを私が、色違いのラティアスを兄がゲットしました」
？県／星月灯さん

←『黄金失われし～』をプレイしてみたら、面白かったとか
北海道／煌宮祇希さん

←ホントはお題あてでした（汗）。「いつか妖精さんになって…」です
北海道／キトウカナエさん

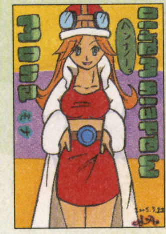
←4人でやりたいけど、まわりに持ってそうな人がいないとか…。あちゃ～
神奈川県／あみさん

←いろんなゲームのキャラを描いてくれたけど、全部分かるかな？
神奈川県／李瀬ときやさん

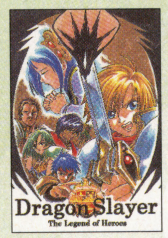
↑左が霧島さん、右がきまぐれうさぎさんの合作作品です
神奈川県／霧島瑞樹さん
＆北海道／きまぐれうさぎさん

←「甘い物が食べたいなぁ」と思って描いてしまいました」とさ
北海道／拳 隆美さん

←タイトルは「みんなでりょうり」。スターはクッキーなんだって
兵庫県／ソーナンスみやさん



←すっごく描きたかったそうです。「メイドインワリオ」のモナだね
東京都／赤羽刹那さん



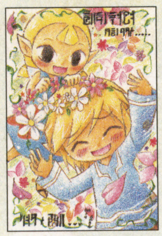
←「今も光を放ち続ける忘れられない過去の作品を描いていきたい」とか
宮城県／エクセグランさん

←ついにGCと「風タク」をゲット。ハッピーな気持ちで描いてくれたよ
愛知県／土屋はやとさん

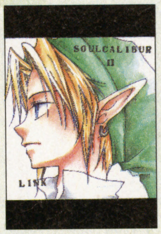
↑落とし穴に落ちるシーンを描いてくれました。リュックが重そうだしねぇ
岐阜県／きまぐれ男爵さん

←「FE紋章」より。気品あふれる王子様のマルスが主人公なんだよね
徳島県／けい＆りふるさん

←「最近ほんとにステンドグラス調に影響されまくりです」とか
静岡県／マイプルさん



←やわらかくってとってもかわいいイラスト。こんな光景が目に浮かぶよね
和歌山県／小坂まり子さん



←おぉ。なんともクールなリンクです。「キャリバーII」バージョンで
愛知県／星井みかんさん

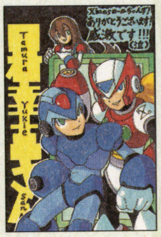
←「このところ母がニンドリを毎号のようにのぞき込んできます」だって
山梨県／雛菊まなさん

↑「風タク」はまだクリアしてないそうです。ゆっくり楽しもうよ
埼玉県／三上空太さん

←とってもやりたいという4種類のゲームを描いてくれました
愛知県／くちグセさん

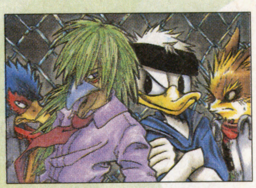
←「弟がニンドリにのったので、まけらんない！と思って描きました」
静岡県／たこさん

←「京都っぽいイメージ」で描いてくれたキュウコン。陰陽師っぽいカンジ？
北海道／ロードさん



←「遅くなりましたがロールちゃんありがとう。田村さんへ捧げます」
愛媛県／アゾンムス（仮）さん

←『メイドインワリオ』のアナとカット。実は双子の幼稚園児なんだよね
滋賀県／みかんスジさん

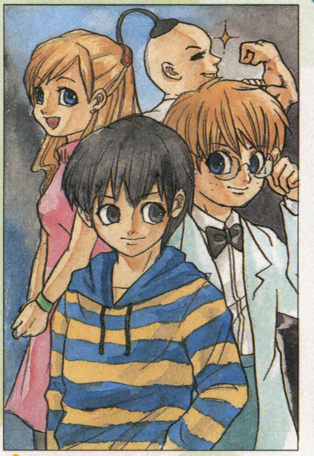


↑ファルコン＆バーディが鳥居さん、ドナルド＆フォックスが畑さんの作品です
京都府／鳥居 鷹介さん＆千葉県／畑さん

今月のお題『未来予想図』

岡山県／鯨さん

↑「新生ゼルダ海賊団結成」だって。マコレがいる海賊団ってなんかかわいいね

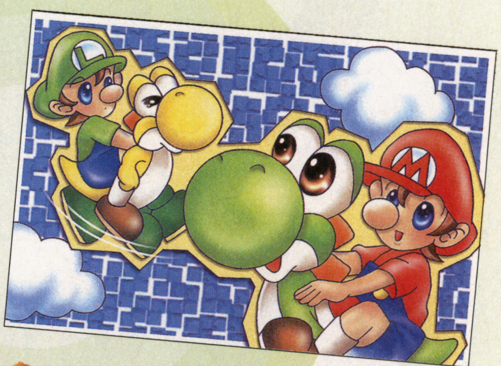


準優 岐阜県／かよこさん

↑『マザー2』メンバーの大人になった所だって。大人って言ってもハイティーンぐらいかな？

栃木県／あちひろさん

↑大人になったメドリとコモリ。「風はいつまでも変わらないと思います…」だって。かっこいい～



優秀 埼玉県／茉莉花 将軍

↑「未来の乗り物ってことで、ヨッシー大ブレイク！空も飛べるし、無公害だし」だって。それいいね

マリオ親衛隊

茨城県／葉月みかさん

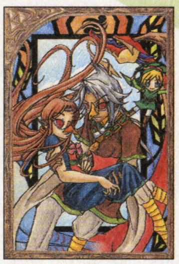
←テレビアニメの「ポケモンクリスタル」の新放送が未来で…ってことかな？

福岡県／東雲 龍さん

←「メドリは天然な美人になりそう」だって。天然系美人！いいっすねぇ～

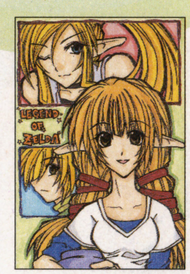
大賞 福島県／藤野カンナさん

←「きっとアリルはテトラの船に乗せてもらって、世界中を旅すると思います」



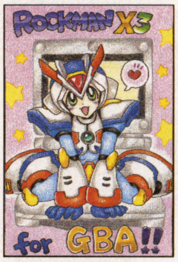
長野県／トビシロせーまさん

←「コモリ様には更にたくましくなってもらって、メドリちゃんを守って欲しいです」



鹿児島県／ユイトさん

←上にいるのはテトラ、手前にいるのはアリルだそうです。大人じゃ～ん

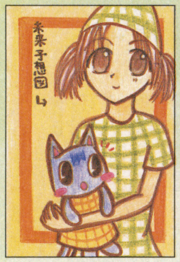


三重県／田村幸恵さん

←こんな未来が来て欲しいってことで。「X」シリーズがGBAにってね

福岡県／バナナ・ゾロさん

←生きてたんかよ、百年後も！いや、まぁ、死にそうにもないような気もする…

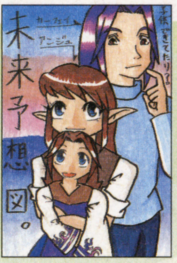


東京都／すまいるさん

←村の住人よりも背が伸びたんだね。こんな風に成長したら面白いかもね

大阪府／ジキタリスさん

←フォックスとクリスタルの幸せな未来を願って描いてくれたイラストです



京都府／日向葵さん

←カーフェイとアンジュさん。『ムジュラ』から2、3年後には子供がいたりして…

熊本県／みらいさん

←「『スタフォGC』には、女性キャラが出てくる！いや出て欲しい」とのこと

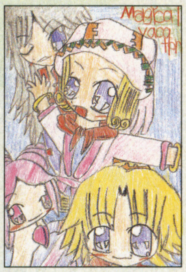
大分県／GAAさん

←「とたけけはラブソングを歌って2人の仲を結ぶことでしょう」だってさ

祝初掲載の館

←『FE』の剣士たちだよね。防御力はないけど、クリティカルが強いよね
徳島県／刻城あしゅさん

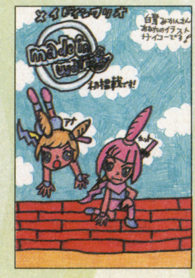
←どひゃー。どうにもできそうにないね…。ちなみに80匹以上描いたそうです
東京都／紅狐さん



←まだまだプレイ中という『マジバケ』のイラスト。ファンが多いよね
東京都／アイリリィナさん

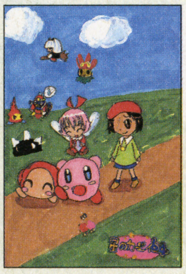
←絵の修行をして、初掲載をめざしてくれました。おめでとう！初掲載です！
千葉県／メロンぱんさん

→ペンネームの数字はいったい何を意味してるんでしょうか？円周率か？
埼玉県／スーパーマリオ3・14さん



←この2人かわいいよね。任天堂のホームページを見るともっと好きになるかも
群馬県／茶亜さん

←3人はなかのいい友達。「Friends」ってのがほのぼのさを演出してるよね
神奈川県／サトさん



←平和なポップスターでさんぽをしている所だとか。『カービィ64』のイラストだよ
静岡県／キノっぴさん

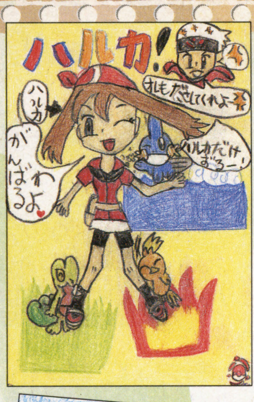
←かわいらしいゼルダ姫。ペンネームもゼルダにしたんだね
北海道／ゼルダさん

→なんだかハガキの裏にたくさん質問が…。とてもこのスペースでは答えられんのう…
神奈川県／モーモーミルクさん

イラスト10歳未満

◆「いけっ-!」って元気な声が聞こえます
宮城県／かんのみかさん（9）

◆なかなか捕まらないんだよね〜
埼玉県／YOSHIKIさん（8）



◆元気いっぱいのハルカちゃんだね
神奈川県／斉藤結貴子さん（8）

◆ワンワンがすごくかわいいです。マリオもグッド!
北海道／長谷川たっくん（8）

◆つぶらな瞳のゼルダ姫だね
北海道／かなっちさん（7）

◆キリッとして冒険するマリオだぞ
大分県／かつやさん（6）

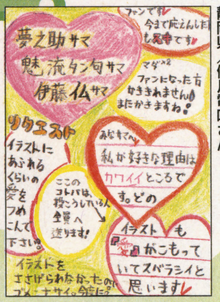
◆「うわー」って言ってるケド…どうしたのかな
愛知県／井戸 敦さん（6）

◆『マジバケ』の精霊たちだそうです
東京都／マンちゃんさん（8）

イラストファンレター

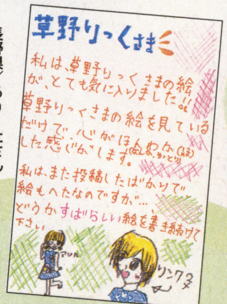
鹿児島県／錬金術師さん

福島県／ZENZO→さん



静岡県／優月電鳴さん

長野県／らりーたさん



新潟県／スパスパさん

キレてるかたたち

大阪府／谷村ワリオもどきさん

◆むしろすごく半端なんじゃねぇのか？ それにしても最近サムスはネタにされやすい…。お年頃？

◆おめでとうをローマ字にするな！ 毛が生えたからっていい気になるなよ。いつか剃り込みを入れてやるからな

広島県／生ガエル(旧クリスタル)さん

◆ジャイケル・マクソン。ちょっと違う。毬蹴る・弱村。いや違う。魔威怪瑠・邪糞ん。たしかこれで正解だ。フー！

東京都／ふしぎダリさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.90は4月21日必着
Vol.91は5月7日必着

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

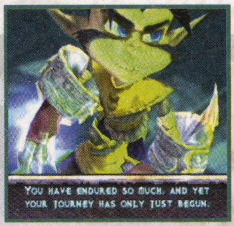
ケイン ニッヒ将軍

90号のお題は『感動の嵐』。91号のお題は『歩んできた道』

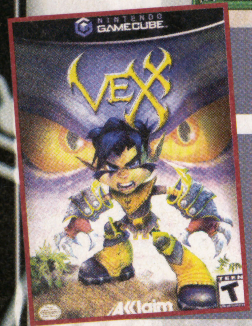
階級特進者

将軍候補	和歌山県／真咲ねむさん
	山形県／FALCONさん
	岐阜県／かよこさん
大佐候補	東京都／桃園らいちゅさん
	大阪府／はるさめまななさん
	東京都／こりんさん
中佐	大阪府／桃姫ユリさん
中佐候補	神奈川県／雫さん
少佐候補	千葉県／高坂裕子さん
	神奈川県／中谷流水さん
	福島県／藤野カンナさん
大尉	岡山県／あさひさん
	愛知県／HALさん
中尉候補	千葉県／丸男さん
少尉	神奈川県／李遠ときやさん
士官学校卒業	
	東京都／白唯ひろみさん
	滋賀県／緋鷹 要さん
	和歌山県／小坂まり子さん
士官学校3年	
	千葉県／えのさん
	京都府／鳥居 鷹介さん
	茨城県／葉月みかさん
士官学校2年	
	静岡県／霜月 祥さん
	三重県／田村幸恵さん
士官学校入学候補	
	広島県／サングラスさん
特務曹長	熊本県／みらいさん
曹長	埼玉県／三上空太さん
軍曹	大阪府／ARAIさん
	兵庫県／ソーナンスみやさん
	北海道／ロードさん
軍曹候補	福岡県／東雲 龍さん
伍長	埼玉県／寿さん
伍長候補	山梨県／ふぇいくさん
	山形県／みおかさん
	愛媛県／アゾンムス(仮)さん
	福島県／ZENZO→さん
上等兵	山梨県／Q丸さん
	京都府／ミッチェルさん
	?県／LOGさん
	栃木県／あちひろさん
上等兵候補	
	神奈川県／ゼロ☆ゼロさん
	大阪府／楓馨葵侑さん
	静岡県／石狩ソルトさん
	北海道／拳 隆美さん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	愛知県／星井みかんさん
1等兵	埼玉県／ピクミンSさん
	北海道／蒼夜小次郎さん
	広島県／鰰さん
	静岡県／封宝さん
	兵庫県／三村家さん
1等兵候補	
	宮城県／ラナ犬さん
	長崎県／蒼月まいさん
	三重県／高橋夕凪さん
	北海道／煌宮祇希さん
	愛知県／土屋はやとさん
	千葉県／畑さん
	大阪府／ジキタリスさん
2等兵	愛媛県／蘇芳千鳥さん
	熊本県／チンタラ男さん
	山梨県／雛菊まなさん
	東京都／マンちゃんさん
	広島県／生ガエルさん
2等兵候補	
	京都府／しょぼたまさん
	神奈川県／れっさぁパンダさん
	北海道／ヨタメシさん
	神奈川県／霧島瑞樹さん
	静岡県／マイブルさん
	東京都／すまいるさん
	神奈川県／斉藤結貴子さん
	北海道／かなっちさん
正隊員	兵庫県／白夜ミチルさん
	宮崎県／アメーバさん
	神奈川県／あみさん
	北海道／きまぐれうさぎさん
	宮城県／エクセグランさん
	愛知県／くちグセさん
	滋賀県／みかんスジさん
	鹿児島県／ユイトさん
	福岡県／バナナ・ゾロさん
準隊員	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。



以前、このコーナーで少し紹介した期待の新作『VEXX』がついに編集部に到着！その期待通りの完成度の高さに感動した中植が、その魅力について熱く語ろうと2ページも使っちゃいました。日本では発売予定が無いんだけど、これはスゴイゲームだ!!



VEXX

- ●海外GC
- ●Acclaim
- ●アクション

Bowser Club Favorite Choice!

今回は『マリオ64』系の3Dアクション『VEXX』の紹介です。いや〜、久々にこの手のゲームで熱中できました（苦笑）。『マリサン』がイマイチ楽しめなかったので、大丈夫かなぁと思っていたのですが、心配の必要は無かったです。次から次へと登場する多彩な世界に、よくぞココまでと登場する仕掛けの数々。海外ゲームらしからぬ（失礼）親切設計なシステムに、操作性も上々。とにかくプレイヤーを最後まで飽きさせない演出の多彩さは好印象です。

このゲームを分かり易く例えると、「操作性のいい『バ●ジョー』」ですね（笑）。そうなのです、実はこれこそが「マリオ64」の正統進化系なのかも…。

↑ちょっと日本人うけしそうにない顔つきですが、動きはかなりのモノです。慣れるとカッコイイ

➡奴隷として働かされる主人公達。この後お爺さんは捕らわれてしまいます

↑ベックスの腕に取り憑いた巨大なガントレット。その秘められた力を使って、悪の魔術師に立ち向かうというお決まりの展開（笑）

すごいぞ、ベックス爪!!

VEXXの世界

VEXXは9つ以上の世界が用意されていて、そのどれもがしっかりしたデキです。時間の経過で刻一刻と表情を変える風景を、ただ眺めるだけでも十分楽しめますが、せっかく多彩なステージが用意されているんだから冒険しないと勿体ないですよね。砂漠あり、氷あり、マグマあり。ほとんど何でもありな世界を縦横無尽に走り回れる感覚が、やっぱり『マリオ64』を思い起こさせます。

N64時代の3Dアクションが大好きだった人は、間違いなくこのゲームが気に入ると思います。キューブでこの感覚が味わえるなんて!!

⬅ベックスの世界は、惑星が大昔にバラバラに砕けたという設定。だから全てのステージが浮島の様な状態です。むろん落ちたらアウト

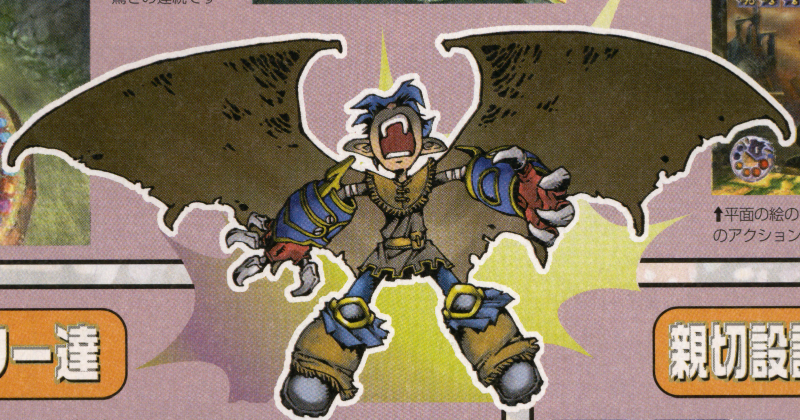
⬅『パ●ジョー』で、こんなステージありましたよね（笑）。巨大なテレビで「ブロック崩し」ができたりして楽しい〜♪

➡水中ステージもひと工夫あって、巨大な水中生物のお腹の中に入ったり、水中に巨大な庭園があったりと驚きの連続です

➡空中に浮かぶ古代寺院を、巨大なクサリが支えているステージ。全体的にスケールの大きなステージが多いです

➡各ステージにあるこの石版の針を回すと、時間が自由に変えられます。もちろんジッとしてても時間は進みます

⬆平面の絵の中に入り込む、横スクロールのアクションステージ。面白い仕掛けです

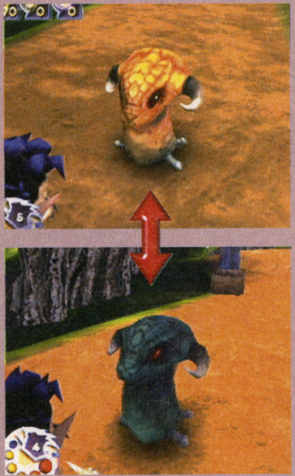


手強いモンスター達

敵も個性的なヤツがたくさんいます。中でも傑作なのは右下のヤツ。木の棒に縛られているので、助けてあげようと近づいたら目が「ピカーン」。気がついたら敵に囲まれてました（笑）。見張りのモンスターだったんですな。どうりでグロテスクなヤツだと思った…。

あと、昼と夜で姿や強さが変化するのは『時のオカリナ』を思い出しますね。あの頃は夜が怖かった。（笑）

⬅関取のようなモンスター、その名も「スモーキン」。相撲のような方法で、ボス戦を闘います



⬅昼間の姿はどことなくカワイイ姿。強さもハッキリ言って弱いです

⬅ところが夜は凶悪な姿に。強さもかなりアップしていて油断できません

親切設計な洋ゲー

実はコレに一番感動しました。このゲーム、スター集めの様な目的があるのですが、そこまでの道筋をちゃんと標識で教えてくれるんですよね。しかも取りたいモノにあわせて、毎回標識を立て替えてくれる親切設計。結構1つ1つの世界が広いので、このシステムは大いに助かります。

これは傑作だ! 日本版移植求む!!

アクレイムといえば、中植の大好きな『テュロック』で有名です。このゲームを知ったきっかけも確かにこの「テュロック好き」が原因なのですが、そのひいき目を差し引いても、このゲームは良いデキだと思います。初めてプレイヤーに親切な海外アクションゲームに出会い、それはかなり衝撃的な出来事なのです。

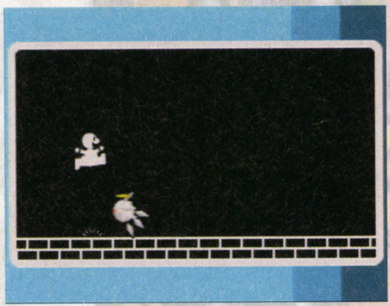
ステップ1
撮影のスタッフを集めよう!
by. BOWSER MOVIE
映画にはやっぱ役者が必要だな!
しかし、任天キャラはヒロイン系がイマイチ弱いよな〜〜…
デイジー
ピーチ
失礼な…
ゼルダ姫は?
あの包帯巻いて軽業してるヤツか?
うふふ
おほほほ
あはは
そんなミもフタもない…
とりあえず……
キュ キュ キュ
ヒロイン(仮)
役者はあとで考えよう。
HEIHO〜
次はオマエだフォックス!!
え?
ギクッ
あの〜〜〜〜…
SFX
何ですか?コレは…?
SFXだ。(特殊撮影技術)
ゴシゴシ
なにせ、STARFOXというぐらいだからな。
はあ…

ブルーバックで撮る時がオマエの出番だ!
ワイヤーとか使わないのネ…
これでも国に帰ればけっこう英雄
まるで頭○戦隊ク○レンジャーのようだな。
パパ、たぶんそのネタもニンドリ読者には分からないよ。
CGじゃないんですね…
映画は特撮に始まり特撮におわるのだ!!
ガ〜〜!
僕は、ボクは!? 僕は何すればいいの?
ドキ ドキ
オマエは助監督に任命する!
助監督!?
何だかすごそう!
とりあえず弁当買ってこい!
は〜〜い!
雑用だ…。
次こそ上映会やるぞ!
ホントか?
本人よろこんでるからいいか…
あっ、一列あまっちゃったよ劇場
クリアしろ
チャラララ♪
チャンチャラ〜♪
……….
チャラララ〜
最後まで…… …って事か?
『メイド イン リンク』完

緊急指令!「サウンドボンバー」を攻略せよ!!

みなさん『メイドインワリオ』やってますか？中植も通勤電車でちまちまやっております。で、攻略ページでもやろうかと思ったのですが、ただの攻略じゃ面白くないので、『メイドインワリオ』の原点ともいうべき往年の名作ハード64DDの、これまた名作タイトル『ポリゴンスタジオ』の「サウンドボンバー」(長い説明…)攻略をしようと思います(爆)。そんな「全く役に立たないゲーム記事が読めるのはニンドリだけ」みたいなニンドリ標語を考えつつ、今回も半脱力ぎみな展開。ある意味、ヌルゲー。そしてある意味、最も熱いページでもあるのだぁ! あるのだぁ!(と、意味無く2度言ったりして)

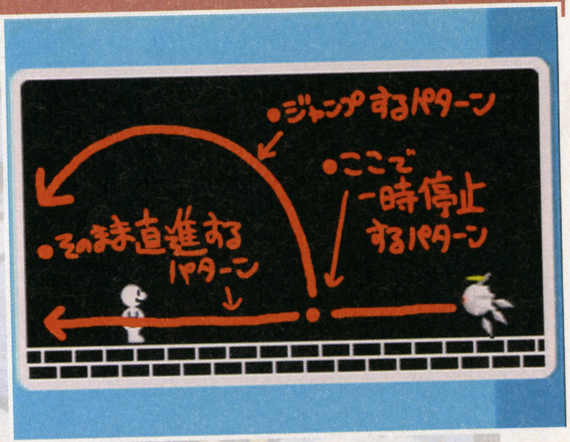
飛び越えろ!



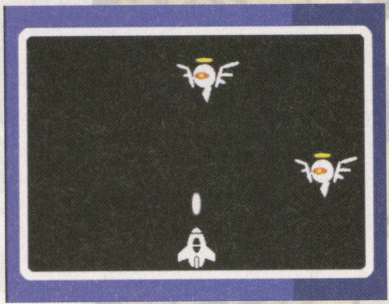
↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に突進してくる。さあ跳べっ! 跳ぶのだぁ!!

突進の行動パターンは3つ。1つはそのまま直進してくるパターン。もう1つは1度止まってまた突進しなおすパターン。最後は途中でジャンプするパターン。2つめと3つめは飛び越すタイミングを攪乱する為のフェイントで、かなりの注意力が必要。

攻略法としては、突進してくるキャラが止まったりジャンプしたりするポイントがほぼ同じなので、その一点を集中して見る事。何か妙な素振りを見せたら跳ばない。そのまま素通りしてきたら飛び越す。そんな感じでクリアを目指そう。とにかく先に進めば進むほどイヤなフェイントをしてくるぞ。



撃て!



↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に漂っている。さあ撃てっ! 撃つのだぁ!!

こちらは漂っているポリゴンキャラを撃てばいい単純明快なゲーム(それをいうと全部単純明快なのだが)。

上の方に漂ってる2匹は、画面を左右に行ったり来たりするだけなので、それほど難しくはない。注意しないといけないのはステージ後半に出てくる3匹目。これは画面外からフラ〜っと漂ってきて、そのまま画面外へと飛んでいってしまう。もちろん帰ってこないのでチャンスは少ない。コレが出てきたら優先的にコイツを狙うようにしよう。他には特に難しい要素は見つからない。簡単な方の部類のゲームなので、ミスしないように注意しよう。

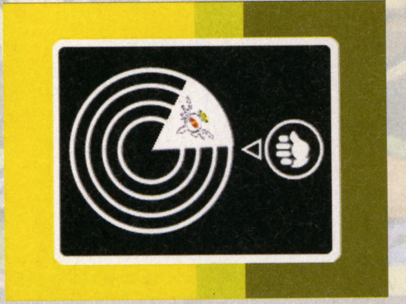
速球勝負!

↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に投げられる。さあ打てっ! 打つのだぁ!!

コレが一番簡単なのではなかろうか？とにかく飛んできたポリゴンキャラを打ち返せばいいだけ。とくに変化球や消える魔球などは投げてこないので、画面中央あたりをジッと見つめて飛んできたらすぐに反応できるようにしよう。

あ〜、書くこと無くなったのでミニ情報。ポリゴンキャラを大きめにすると打ち返しやすいような気がするが、当たり判定はたぶん同じ。残念でした〜。

ルーレット!



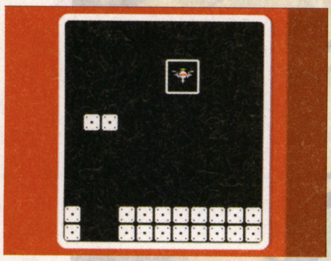
↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に回っている。さあ止めろっ! 止めるのだぁ!!

コレも単純なゲーム。一見ポリゴンキャラが重要そうな位置に配置されてるが、実は全く関係ないゲームなのだ。

コツはポリゴンキャラを見ないで、できるだけ意識を後ろの白い三角に集中する事。ポリゴンキャラでタイミングを計るとずれやすいので要注意だ。

それからポリゴンキャラが大きいと、三角が隠れてしまって見えにくい状況になってしまうので、こちらも要注意だ。

ブロック落下!

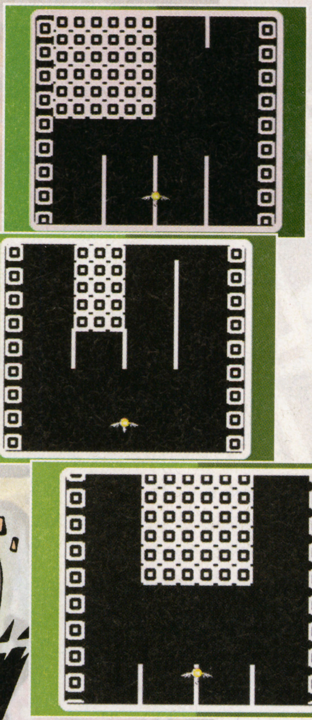


↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に落ちている。さあ納めろっ! 納めるのだぁ!!

落ちてくるブロック型のポリゴンキャラを、下のスペースに入れるゲーム。

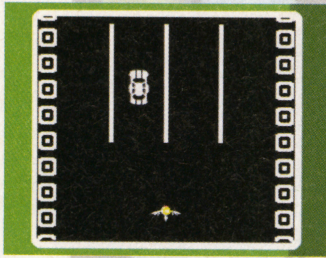
途中に障害物が出たりするが、あまり気にすることはない。とにかく動かしすぎないように注意しよう。

微妙に引っかかって止まっちゃったりと、微調整が難しいゲームなのだが、地面に接触してからけっこう横に動かせるので、それを計算に入れて落とそう。ちなみに、先のステージに行けば行くほど横滑りの距離は大きくなる。



↑注意するのはこの3パターン。とくに1番下は要注意! タイミングがシビアだぞ

レース!



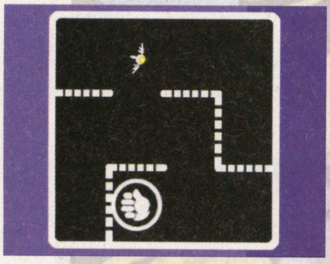
↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に走っている。さあ避けろっ! 避けるのだぁ!!

4車線の道路を突っ走るポリゴンキャラ。障害物に当たらないように走り続けよう。

最初に車が1台出てくるが、実はスタートからジッとしていれば当たらないので無視して大丈夫。問題は後半の道路障害なので、そこに備えて精神統一するように。

このゲームが1番ミスしやすい。瞬発力と判断力が必要なので、前半はジッと息を殺して画面上部に集中。

迷路!

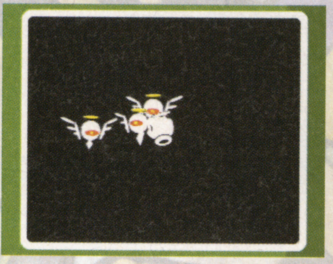


↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に佇んでいる。さあ迷えっ! 迷うのだぁ!!

コレは3Dスティックで、どれだけ真っ直ぐに移動できるかが試されるゲームだ。思ったより斜めに進むので、フラフラしがちだけど、慎重に進めば問題ないはず。コツは3Dスティックを半倒しにしてスピードを調節する事。

ただ、やはりステージが進むと制限時間が厳しくなってくる。そうなるとかなり大胆に進まないと間に合わないぞ。日頃どれだけ3Dスティックの操作に慣れているかが試される。

ハエたたき!



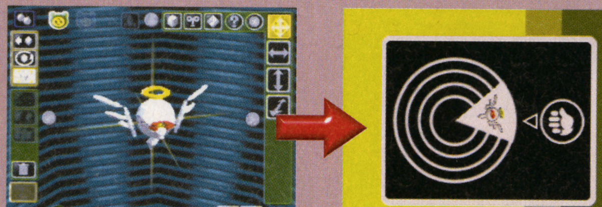
↑君の作った素敵なポリゴンキャラが、素敵に飛んでいる。さあ叩けっ! 叩くのだぁ!!

こちらは飛んでいるポリゴンキャラを、手を動かして叩き落とすゲーム。

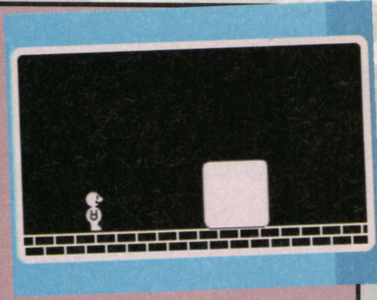
ポリゴンキャラの動きはかなり単純なので、先回りして叩くのが定石。追いかけて叩こうとすると、思った以上に時間がかかるので注意しよう。

テクニックとして、2匹重なった時に叩いて同時に落とす方法がある。これは大幅な時間節約になるので、すすんで狙っていこう。あと、当たり判定は見た目以上に大きいぞ。

いろいろ実験してみよう!!



↑ポリゴンキャラの大きさを変えてみても、自動的に調節されてしまってゲーム中は変化無し。せこい考えを任天堂は全てお見通しってことかな。にくいね



↑ポリゴンキャラを最大サイズのキューブ型にしてみました。少し遊びやすい気がしたけど、ルーレットなどが見にくくて、一長一短ですな。ただ、この圧迫感は一見の価値あり

結論!

結局このゲームは運がものをいう。あまりテクニックでどうこうできるゲームではないので、あまり難しい事を考えてもしょうがないかなぁ(笑)。

というわけで、1番の攻略法は「運を上げる」ということに落ち着きました。日々の行いがモノをいう、なんとも道徳的なゲームですなぁ。

そんなこんなで次号につづく。

ドリテクの殿堂 特別編

新テク&旧テク再掲載スペシャル

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 風のタクト

まるごと『風のタクト』祭り!!

©2002 Nintendo

みんなの投稿によって、ついに『ゼルダ』特集が実現!! 前半はバグを利用した最新面白テクを、後半はこれまでに紹介したテクをまとめて再掲載だ。

はみテクの殿堂

…ブレウドさんって、前回もゼルダのテクを送ってくれたよね。ひょっとして、ゼルダマスター? それともドリテク賞金稼ぎ!?

中夢 爆発し続けるテリーショップ

大分県／ブレウドさん

まず、ヘビィブーツとバクダンを3つ用意しよう。次にどこでもよいのでテリーの船に上がる。中に入るぎりぎりの位置に立ったら室内に向けてバクダンを3つセットし、ヘビィブーツを装備しよう。そのまま爆発を待てばOK。なんと、ヘビィブーツを脱ぐか、その場所を離れるまでバクダンが爆発し続けるのだ。轟音とともに黒煙を吐き続けるさまはかなり見ものだ!!

↑➡ぎりぎりの位置にバクダンをセットして、ヘビィブーツをはく。できなかった人は、ちょっと歩いてバクダンをお店の中に押し込むようにしてみるといいだろう

↑黒煙をはき上げながら爆発し続ける。その場所から動かずにいると、もうエンドレスで爆発! 爆発!

中夢 カモメ、異世界を飛ぶ

北海道／熊楠武徳さん

ヒョイの実を用意したら、カモメが呼べるなるべく広い島で、中に入れる穴の開いている場所を探そう。具体的には、プロロ島のブサイク岩があった場所のような所だ。そういった穴に向かって、カモメを突っ込ませよう。うまく突っ込むと、島の内部を飛ぶことができる。そのまま飛び続けて島の内部から出れば元に戻ることができる。いろいろな島の内部を覗いてみよう。

➡ヒョイの実を使ってカモメを操作し、穴へと飛び込む。ちょっと入り口にぶつかっても大丈夫だ

⬅島の中身は空っぽだった!? ちなみに、壁の外に向かって飛べば、いつでも脱出は可能だ

➡地面が見えるところが、壁のある場所。なかなか奇妙な眺めを楽しむことができる

各ドリテクはソフトのバグを利用したものなので、使用するソフトによってはできないものもあります。

はみテクの殿堂

バグ系テクの投稿って少なかったから、ないのかと思ったよ。探せばあるもんだねぇ

いねむり パラソルに捕まるカモメ

広島県／マさん

まず、ヒョイの実を持って、別荘のあるダレの島へ行こう。次にヒョイの実を使ってカモメを島の中央のパラソルへ誘導する。中央部にぶつかるように入ると、パラソルをすり抜けたカモメがその場所にハマってしまうぞ。

ダレの島のパラソルの中へ

➡ダレの島で、ヒョイの実を使う。パラソルから少し離れた場所で使っておいたほうが、すぐにカモメをパラソル内に誘導できる

⬅中央部を狙って誘導。外れると実が1つムダになるぞ

すり抜けたカモメがハマる！

⬇ハマったカモメは、リンクに戻ってもハマったまま。リンク視点で眺められる

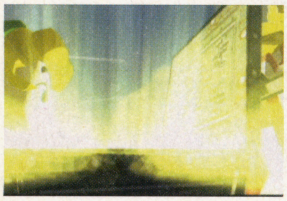
いねむり 宝箱の光を置いてきぼりにするサルベージ術

茨城県／金五郎さん

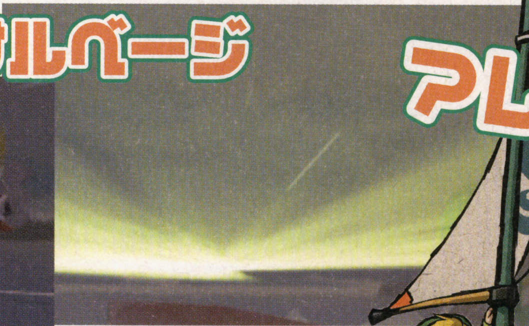
カギつめロープで海底の宝を引き上げるときに、Rを押して前進しながら引き上げてみよう。宝箱からあふれる光を海上に置き去りにしたまま船は進み、宝を取ることができるのだ。

前進しながらサルベージ

⬆ちなみに、正しくサルベージをしたときの効果はこんな感じになる



アレ？



⬅⬆うまくサルベージを成功させると、光を後ろに置いてきぼりにして、宝箱を開ける。動きながらのサルベージはかなり難しいので、何度も挑戦してみよう

いねむり 何故？　ここでこんなメッセージが…？

東京都／ロドリゲスさん

タウラ島のバクダン屋のそばにいる男の人に写し絵を見せようとすると、なぜか関係ないメッセージが表示されてしまう。写し絵の箱はDXでなくてもOKだ。

この人の前で

⬅⬇写し絵を見せようとするだけでいいんだけれど…ってことは、この人には写し絵が見せられないのか

⬆写し絵がない状態だと、箱本体を見せることができる

写し絵の箱を使うと…

…チンクル？

⬆なぜかこんなメッセージが…。チンクルシーバーのエラーメッセージみたいだけど、なぜにチンクル…。まさか、この男も妖精にあこがれる中年なのだろうか!?

➡ちなみに本物のチンクル。マップ解読やチンクルシーバーで活躍!!

また、セーブデータ保護のため、これらをお試しの際はメモリーカードを抜いておくことをお勧めします。

一度紹介したドリテクを再掲載!!　キミはすべて試したか!?

ハートのうつわを一気に6つ入手

まず、パワーリスト入手後、プロロ島でブタに地面を掘らせてハートの器を出すところで、ハートのうつわが出ても取らずに再び地面を掘らせると、6つまで出現する。最初の1つを取ると出現しなくなる。

↑➡取らずにさらに掘らせるのがこのテクのポイントだ。取っちゃったらアウト！　気をつけてハートを掘らせよう

ゼルダ姫のハートを盗む

最後にゼルダ姫と一緒に戦うとき、カギつめロープをゼルダ姫に使うとハートを取ることができる。いくつでも出るので、危ないときの回復にも使うことができる。ゼルダが倒れているときには取れない。

↑ゼルダ姫を注目して準備OK!!

←カギつめロープでハートをゲット…なんか、嫌われそうだな

桟橋で息継ぎ

海に入ると、泳ぎタイマーのある時間までしか泳いでいられないが、タウラ島の桟橋の下にもぐると、なぜか息継ぎができる。ずっとつかり続けることも可能だ。息継ぎができるのはこの場所だけのようだ。

←この場所にいると泳ぎタイマーが現れない。ずっと泳いでいられる

ブタの世話必勝法

タウラ島でブタの世話ミニゲームをするとき、ゲームスタート前に海中にブタを放り込んでおこう。すると、制限時間内にカンタンにブタをそろえることができる。桟橋の横あたりがベストポイントだ。

←この辺の海に投げ込んでおけばカンタンに集められるだろう

オークション必勝法

オークションが始まったら入札権を獲得し、自分の持ち金以上の金額を入札し続け、残り5秒をきったら入札しよう。また、いきなり最高額を払ってしまっても、そこでオークションが終わり品物が手に入る。

←ぎりぎりまで粘ってから、少し高めの金額で入札すれば完璧

あきビンで魔法弾返し

シリーズ恒例のあきビンはじきのテクだ!!　はじき返せるのは、2回目の魔獣島で出てくるファントムガノンの魔法弾だ。はじき返した魔法弾でファントムガノンが落ちてきたら、剣に持ち変える必要がある。

←恒例のあきビンはじきは、今回ここで使うことができる

弓矢無限撃ち

木でできている壁などに向かって矢を撃つと、矢が突き刺さったまましばらく残る。実はこれを取ることができるのだ。矢が刺さる壁に密着して撃つと、刺さった矢を回収するのでいつまでも矢を撃ち続けられる。

←刺さった矢が回収できることを知っていれば、別に不思議じゃないテク

メドリを壁にぶつけると…

竜の島で、ほこらに向かってメドリを投げるとき、失敗して壁にぶつけるとメドリがしばらく目を回し、言動が怪しくなる。いくつかセリフのパターンがあって、どれも面白いものばかり。少しかわいそうだが…。

←少々かわいそうだが壁にぶつける。…まぁ、大丈夫だろう、きっと

…ドリプレもついにここまで押し込まれたか。GBAの画面が撮影できないせいかな？　画面撮影のできないGBAでのドリプレはイラストにして送ってくれてもよくってよ～

はみだしタクト リバイバル

はみ出しタクトなどで小さく紹介したネタを再び紹介!!

●ブタに襲われる
プロロ島やタウラ島にいるブタに攻撃し続けると襲い掛かってくる。黒くてでかいブタは攻撃力も高い。

●ポウ撃退法
ポウにつかまったらタクトを構えて待つと消えてしまう。

●敵の武器でも回転斬り
敵の武器でも通常の剣と同様に回転斬りをすることができる。

●陸でも海のテーマ
陸上でヒョイの実を使い、カモメを海に飛ばす。リンクに戻った後も海のテーマが鳴り続ける。

●カモメが急旋回
カモメを操るとき、Cスティックを組み合わせると急旋回できる。

●氷の矢の威力
フロアマスターやモリブリンなどを凍らせられる。凍った敵は投げたり、ハンマーで砕いて倒せる。

●ツボが浮く
竜の山のほこらで、湯気の上につぼを置くと浮かぶ。

●夜空に星座が
夜空を見上げると、オリオン座や北斗七星がある。

↑さすらいの商人をデクの葉であおぐと素顔が見られる。ひょっとしてゴロン族?

↑チャツボ姉ちゃんのツボを割ると罰金。赤シャチは攻撃し続けると激怒する

↑一度バクダンでダメージを与えると、次から爆弾を見て逃げるようになる

←裏口から入るとあきれられてしまうのだった…

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

●特　夢…1万円分のおもちゃ券
●大　夢…5千円分のおもちゃ券
●中　夢…3千円分のおもちゃ券
●いねむり…千円分のおもちゃ券
●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe−mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶メイド イン クリオ
❷クリボーの秘密が見られる
メイドインクリボーを完全にクリアしつくした後で、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』の取扱説明書を読むと、クリボーがキノコ王国の裏切り者だということが分かる
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3−4
舞茸栗男P.N.マタンゴ
電話03−3556−3313

ドリプレの殿堂

このコーナーでは、自分にしかできないやり込みやアホネタを募集中。…今にも消えそうだ。

ハガキ GC ゼルダの伝説 風のタクト
マコレで戦う？
三重県／杉本美由紀さん

ドリテクコーナーよりハガキを強奪。ちなみに、えらく難しい。フックショットのある部屋で挑戦してみよう!!

メモリーカード GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX
イベントL50の最速クリア&面白写真
茨城県／バミーさん

「Vol.81の記録53秒を塗り替えるデータです。もっとやりこむ人もいると思いますので、これも抜かれるのは時間の問題だと思います。よかったらカメラの方も見てください」…どういう戦い方をしたかは分からないけど、見事なやり込みだ。カメラモードにもネタを仕込んであるところも感心!! 基本的に投稿されたものの返却はしてないけど、今回は賞品代わりに返却するよ。

↑→いったいどういう方法を使ったのかは不明なすさまじいクリアタイム。カメラモードには、やたらと太ったヨッシーや顔のでかいヨッシーが…

はみプレの殿堂
ドリプレでは、やり込み、ネタプレイ、面白画面などの投稿を待ってます。ドリテク動揺の住所でカッコ内を「ドリプレ」に変えてじゃかじゃか応募しちゃってくださいなー

©2001 Nintendo／HAL Laboratory, Inc・Characters© Nintendo／HAL Laboratory, Inc.／Creatures Inc.／GAME FREAK inc.／APE inc.／INTELLIGENT SYSTEMS

4月18日発売予定

ZOIDS SAGA II

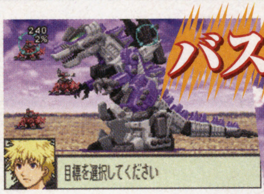
発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

BLOXをはじめとする最新ゾイドを含め、140体以上のゾイドが登場。GBAながら可動ギミックも再現されているぞ。

迫力のゾイドバトルやカスタマイズが楽しめるRPG

主人公ゼルはゾイドに乗って戦うゾイドウオーリアー。プレイヤーはゼルとなって、彼や彼の仲間の乗るゾイドをカスタマイズしながらゾイドバトルを勝ち抜いていく。ゾイドの武装はお金を払って改造したり、新しい兵器を搭載して強化できる。最初は弱くても、改造を重ねることで強力なゾイドとも渡り合えるようになるのだ。

↑フィールドはホバーカーゴで移動。この中にゼルたちのゾイドが格納されているのだ



↑使用する武器を決めた後は、攻撃する目標を選択する

➡ゴジュラスギガがバスターキャノンを発射！　戦闘シーンでは、ゾイドの迫力ある動きが楽しめる

↑バトルは敵味方それぞれ6体まで出撃できる。その内3体が前衛、残りが後衛となる

↑ゾイドバトルを勝ち抜くためには、ゾイドの性能はもちろん、戦略も必要になる

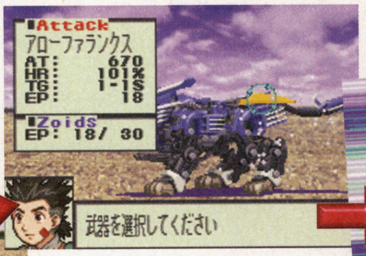
カラーも自由に選べる

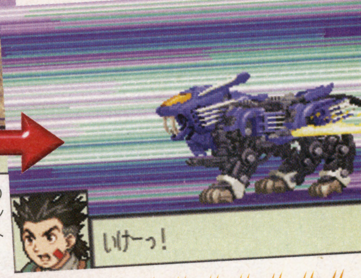
カスタマイズでは、武装以外にカラーも自由に変更できる。自分好みの色にすれば、自機への愛着がより深まること間違いなし！

行動前のデッキコマンドが戦局を左右

戦闘はターン制だが、各ターンの最初にデッキコマンドが実行可能。デッキコマンドとはRPGの魔法のようなもので、様々な効果がある。味方のHPを回復したり、戦闘後に入手できるお金の量を増やしたりといった補助的なものから、何体かのゾイドが協力して攻撃を繰り出したり、複数のゾイドが合体してパワーアップするなど戦局を左右するものまであるぞ。そんな協力攻撃や合体など、効果の大きいコマンドを使用するときに重要になってくるのが、パーティのフォーメーション。特定の配置でないと技が発動できなかったり、合体ならゾイドの種類も条件を満たさないといけないのだ。

←デッキコマンド「アローファランクス」を選択。3機による同時攻撃だ



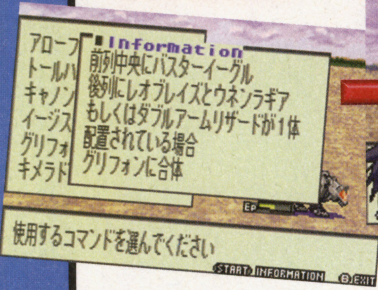


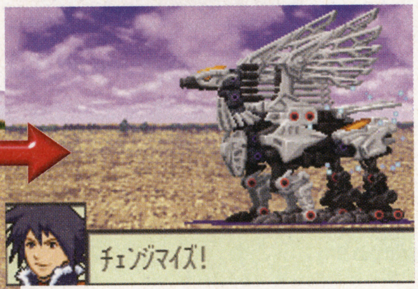
←参加する3機の攻撃力の合計が「アローファランクス」の攻撃力となる。通常の武装では考えられないダメージを与えるぞ

➡ブレードライガーが敵を切り裂く！　この「アローファランクス」は「ゾイドカードバトル」にあった技なのだ

「ゾイドカードバトル」にあったアローファランクスが発動！

グリフォン合体

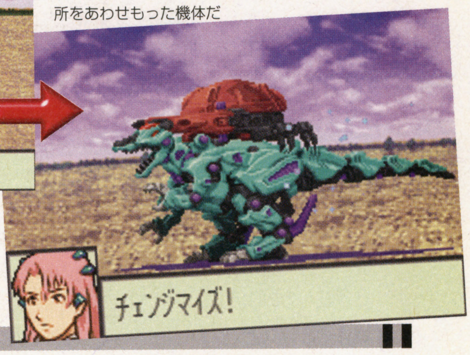




←↑合体する場合でもゾイドの配置が重要になる。ただ、グリフォン合体の組み合わせは2通りあるようだ

↑ダークスナイパーの真後ろにキラードームが配置されていれば…

↓ダークスナイパーKDに合体！　2つのゾイドの長所をあわせもった機体だ

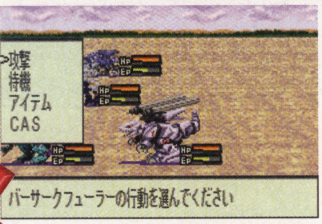


キラードーム合体

戦闘中に「チェンジングアーマー」が可能

ライガーゼロとバーサークフューラーの2体のゾイドが可能な「チェンジングアーマー」（タイプの異なる装備にフル換装する）も再現されている。特にバーサークフューラーは、設定のみ存在したヤクトフューラーにもチェンジング可能なのだ。

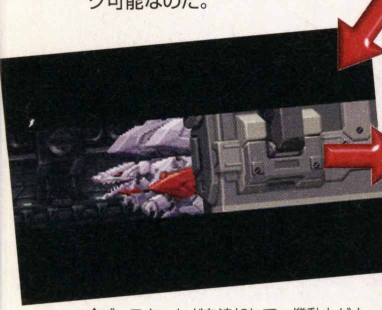
バーサークフューラーが…



←「バスタークロー」を装備し、もともと強力なゾイドだが…

シュトゥルムフューラーにチェンジング!

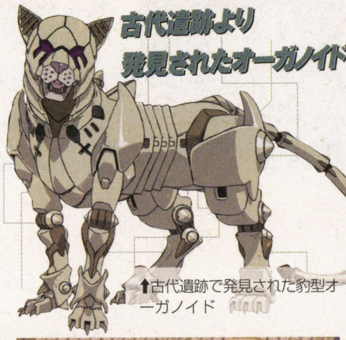
←ここからさらに「ヤクトフューラー」へチェンジング可能



↑ブースターなどを追加して、機動力が上昇した「シュトゥルムフューラー」

オーガノイド育成でゾイドを強化

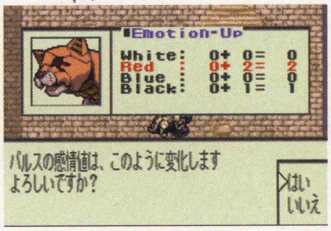
オーガノイドとは、ゾイドと合体してパワーアップさせることができる特殊な小型ゾイドのこと。主人公ゼルは、旅の途中でオーガノイド「パルス」と出会い、彼と行動を共にするようになる。「パルス」は、会話での選択肢の選び方によって性能が変化。性能のタイプには、攻撃に長けたレッドタイプや、硬い防御を誇るホワイトタイプなどがあるぞ。



古代遺跡より発見されたオーガノイド

↑古代遺跡で発見された豹型オーガノイド

↑会話の選択がパルスの成長に影響を与える



↑成長する前に、上昇する能力を確認できる

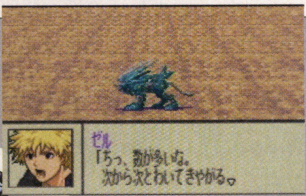
前作『サーガI』やGC版『ゾイドVS』に加え、アニメのキャラも総登場

古代テクノロジーにより開発された、ゾイド強化システム「ZOS」。ところが、最初の実験中にアクシデントが発生し、それが時空を歪めた結果、過去も未来も時空融合して1つの世界になってしまう。時空融合した世界に迷い込んでしまったゼルは、バンやビット、ブルーユニコンの仲間たちと出会い、彼らと共に、融合された世界の支配を企むバックドラフト団とテラガイストに立ち向かう！

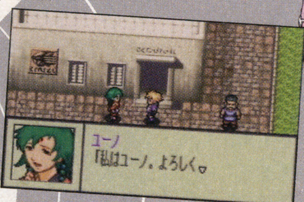
オリジナルキャラ

若きゾイドウォーリアー ゼル（主人公）

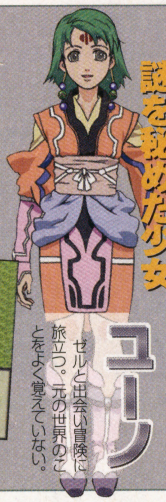
元の時代ではゾイド乗りの傭兵だった。大切な両親の形見のペンダントが、彼を宿命の戦いに導く。



↑見知らぬ世界に迷い込んだ直後に、野良ゾイドの大群に襲われてしまう

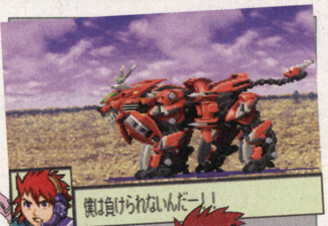


↑偶然知り合った2人だが、意気投合し行動を共にするようになる



謎を秘めた少女 ユーノ

ゼルと出会い冒険に旅立つ。元の世界のことをよく覚えていない。



↑アトレーとトリニティライガーは心強い仲間になるだろう

アーカディアの王子 アトレー

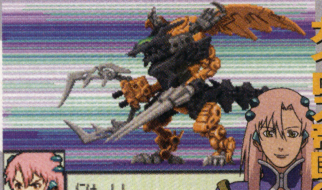
『ゾイドサーガI』より

前作で時空転送装置を悪用したファントム騎士団を倒し、アーカディア王国を再建する。愛機はトリニティライガー。

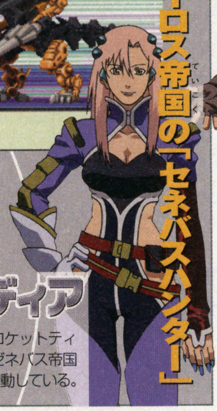
ゾイドの意思を感じる青年 ザン

GC版『ゾイドVS』より

共和国テストパイロットチーム「ブルーユニコン」所属。「ゾイドの意志」を感じられる。



↑ガーゴイル型のゾイド「キラーゲイル」で戦うクローディア



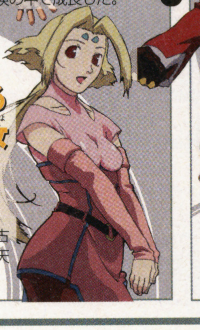
ガイロス帝国の「セネバスハンター」 クローディア

ガイロス帝国「ロケットティガー隊」隊長。対ゼネバス帝国の特務部隊として活動している。

ゾイド乗りを目指す冒険好きな少年 バン

アニメ「機獣新世紀ゾイド」より

アニメ「機獣新世紀ゾイド」の主人公。フィーネたちとともに冒険の中で成長した。



バンと共に冒険する古代ゾイド人の少女 フィーネ

バンたちと共に冒険した古代ゾイド人の少女。意外と天然ボケなところもある。

天性の勘でゾイドバトルの頂点を目指す ビット

アニメ「ゾイド新世紀／0」より

アニメ「ゾイド新世紀／ZERO」の主人公。ライガー・ゼロを操る。

©1983-2003 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK

GC

4月10日
発売予定

ドカポンDX わたる世界はオニだらけ

発売元	アスミック・エース・エンタテインメント	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	10ブロック
ジャンル	RPG的ボードゲーム		

「勝利のためなら手段をえらばず」が掟の『ドカポン』シリーズ最新作がパワーアップしてGCに登場！

ライバルの邪魔をしながらDエッグをGETするRPG風ボードゲーム!!

直接対決で身ぐるみをはがされたり、トップのプレイヤーにほかの全員が遠隔魔法をかけたりと「友情破壊ボードゲーム」として親しまれてきた『ドカポン』シリーズがGCに登場。RPG風な戦闘でレベルを上げるシステムはそのままに、ステージごとにあるDパーツを巡ってバトルを展開していくぞ。

←Dパーツは Dエッグの中に入っており、各ステージの最後に鑑定してもらう。にせものに注意

～ゲームの流れ～

① はっくつポイントが決まる

ゲームが始まると、最初のDエッグのはっくつポイントが決まる。Dエッグをたくさん集めれば、Dパーツを入手する確率が上がるのだ。

② ルーレットを回してポイントを目指す

はっくつポイントが決まったら、ルーレットを回して進もう。アイテムや魔法を使ってライバルを蹴落とすのだ。戦闘でレベルを上げるのは忘れずに。

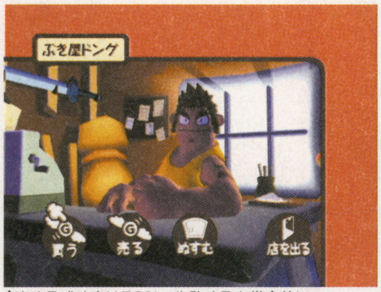
③ ボスを倒してエッグをGET!

はっくつポイントにはボスがいるので十分に育ててから戦おう。ボスに勝つと、Dエッグが手に入る。次のはっくつポイントを目指して進もう。

ライバルと差をつけるためにアイテムを入手しよう

『ドカポン』を進める上で最も重要なのがライバルを邪魔するということ。アイテムや魔法には、プレイヤー自身を強くするものと、ライバルを攻撃するものに別れている。有効に使って、ライバルよりも早くDエッグを手に入れよう。

←基本的なアイテム「パイン」。ルーレットの数が増えるぞ



↑盗める成功率は50%。失敗すると賞金首に

お店マス

盗むことも可能

お店は、武器屋やアイテム屋などのショップから、銀行やカジノまでさまざま。リスクは伴うがお店で商品を盗むことも可能。

アイテムマス

ルーレットを回してゲット!

アイテムマスに止まるとルーレットでマスに応じたものがもらえる。戦闘で勝てない相手に、どんどん使って弱らせよう

↑貴重なアイテム以外はどんどん使おう

戦局を有利にも不利にもするイベントの数々

ステージを構成しているマスは、「はっくつマス」「アイテムマス」「お店マス」「普通マス」の大きく分けて4種類。中でも「普通マス」はモンスターとの戦闘をはじめ、一発逆転も可能なさまざまなイベントが起こるぞ。

スポンサーとの契約

戦闘の成績が良いと、使用している装備メーカーのスポンサーがつく。スポンサーがつくと毎週、広告料が支給されるのだ。

←営業マン。CM撮影の依頼などもくるが、装備を失ったり、売却すると契約解除となる

闇の力を手に入れる

→失うものが何もないなら変身して悪行の限りを尽くして恨みを晴らすのだ

ウェーバーが、デビラーマンにならないかと勧誘してくる。所持金と持ち物がなくなるが恨みがあるライバルへの逆襲チャンス。

殺し屋ヴィントへ依頼

殺し屋に出会うと、ライバルの誰かを狙うように頼むことができる。殺し屋は一定期間、ライバルを追いかけバトルを仕掛けるぞ。

←ライバルを狙うコースは金額によってさまざま。狙われたら、なんとしても逃げよう

©2003 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON

GBA 4月18日発売予定

メダロット弐(ツー) CORE(コア)(カブト・クワガタバージョン)

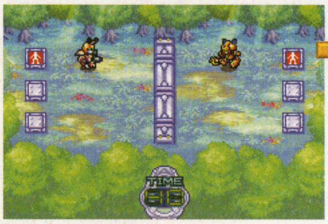
発売元	ナツメ	プレイ人数	1～2人用
価格	各4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

オリジナルメダロットでロボットバトルを勝ちぬけ

メダロットとは、ティンペットと呼ばれる骨組みに、頭・右腕・左腕・脚部の4つのパーツと、頭脳に当たるメダルを組み合わせて作るロボットのこと。物語の舞台となる近未来では、このメダロット同士を戦わせるロボットバトル（通称ロボトル）が大流行。ロボトルに勝つと、相手のメダロットからパーツを1つもらえるのだ。ロボトルで勝ちとったり、交換でパーツを集めて、最強のメダロットを作り出せ！

バトルの流れ

中央に向かって移動



⬆ロボトルが始まると、双方のメダロットが中央のアクティブラインに向かって動きだす

中央につくと攻撃

⬆アクティブラインに到達すると攻撃開始。武器のなかには使用回数が限られているものもあるぞ

頭部が破壊されると負け

➡防御力は脚部パーツによって決まる。防御力が高ければ脚部にダメージを受けることが多くなるよ

⬅メダロットの特徴を決めるメダルの性能

⬅メダロットのカスタマイズ。新しいパーツを手に入れたらどんどん使おう

⬆学校でロボトルを挑まれることもある

⬆主人公とそのライバルの出会い

GBA 4月18日発売予定

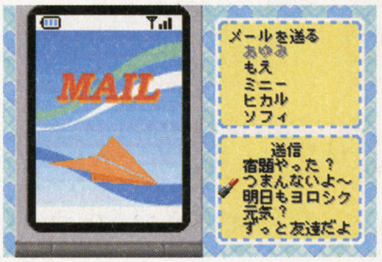
エンジェル★コレクション めざせ！学園(がくえん)のファッションリーダー

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	4800円	ジャンル	ファッションシミュレーション

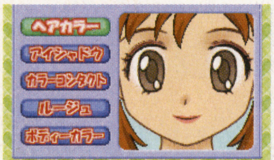
服やメイク、髪型までこだわりのコーディネイトが楽しめる

主人公はミッション系学園に通う、「おしゃれ」に敏感な女の子。学園で毎年行われるファッションコンテストに優勝するために、それぞれスタイルの異なる5人の友人達と一緒にファッションセンスを磨くのだ。

⬅自室でスケジュールやファッションの確認



⬅⬆メールを送ると友達と仲良くなれる。コンテストで優勝するためには友達の協力は欠かせないぞ



➡メイクや髪型もおろそかにはできない

➡5人の友達はそれぞれ個性的なセンスの持ち主

東京モード学園生のデザインを厳選採用 着せ替えパーツは300種類以上！

⬅洋服はもちろん、髪型やメイク、靴など豊富な着せ替えパーツが用意されている。その総数は300種類以上にもなるのだ

ミニゲームクリアで新たなファッションアイテム入手

友達と仲良くなるとミニゲームが始まることがある。これをクリアすると、新たなファッションアイテムが手に入るのだ。友達と仲良くなるためには、相手の好みのファッションを理解するのが重要だぞ。

⬅慎重に狙って、うまくシュートを決めろ！

⬅スロットマシーンのようなミニゲームもあるぞ

©1997／2003 Natsume CO.,Ltd. ©1997／2003 Imagineer Co.,Ltd. キャラクターデザイン：ほるまりん製作協力：(株)講談社 コミックボンボン編集部 ©2003 MTO Inc.

テイルズ オブ ファンタジア

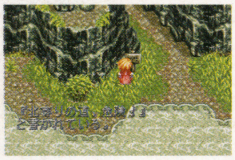
GBアドバンス			
タイトル	テイルズ オブ ファンタジア	ジャンル	伝説のRPG
発売元	ナムコ	発売日	未定
プレイ人数	未定	価格	未定

『テイルズ オブ』シリーズの原点が追加要素満載で復活！

8年前にスーパーファミコンで登場し、現在はPSでも人気となっている『テイルズ オブ』シリーズの原点『テイルズオブファンタジア』がGBAでリリースされる。

ゲームの基本的なシステムや精細なグラフィックはそのままに、新たな仕様やおまけ要素、新キャラの登場など、GBAだけの追加要素が数多く盛り込まれているぞ。

↑ナナメ見下ろし方のフィールドはそのまま再現。画面の右下には全体マップの表示もある



↑ダンジョンの入口に注意書きが。ここから先は敵との戦いが待っているのだ

波乱の幕開けとなる冒頭の物語

平和なトーティス村に暮らしていたクレス。ある日クレスが狩りに出かけ村に帰ってくると、そこは何者かに襲われ、全滅していた。村が襲われた理由はクレスが持つペンダントであると、息を引き取る直前の父から聞かされたクレスは、なすすべもなく村を旅立つのだった。

↑森でイノシシを追っていたクレスは村の方で大きな音を聞く

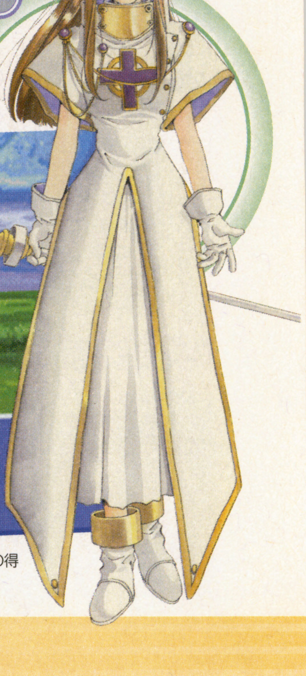
➡クレスの旅立った先では、ペンダントをめぐって様々な出来事が起こる

優しく思いやりのある主人公
クレス・アルベイン

優しく思いやりがあり、単純でお人よしな青年。剣術師範である父から幼い頃より手ほどきを受けてきた剣の腕はなかなか

おとなしく控えめなヒロイン
ミント・アドネード

いつもは控えめでおとなしいが、戦闘では一歩も引かない強さも見せる。法術士として治癒や攻撃補助の術を使いこなす

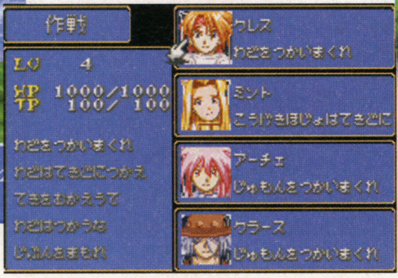


リアルタイムでキャラを操作する
「リニアモーションバトル」も再現

『ファンタジア』の戦闘は、コマンド選択式ではなく、アクションゲームのようにリアルタイムで実際にキャラクタを操作するタイプ。プレイヤーは主人公だけを操作し、ほかのキャラクタはそれぞれ自動で戦ってくれるのだ。戦闘フィールドが1画面だけでなく、横に広いのも特徴だ。

↑ホウキに乗ったハーフエルフ・アーチェは攻撃魔法で大暴れ！

⬇戦闘でどういった行動をしてほしいかは、前もって作戦を決めておくことができる



↑戦闘では最大4人までのキャラクタが画面狭しと動き回る。ミントの得意技・ピコハンは大きさもグレードアップしてさらに強力に？

©藤島康介©1994 1998 2003 NAMCO LTD.

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本
NintendoDREAM

GC&GBA『メトロイド』攻略本　絶賛発売中!

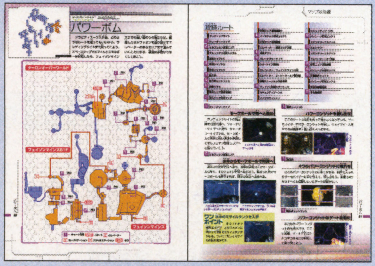
GC『メトロイドプライム』の攻略本も4月4日に発売となり、GC&GBAの『メトロイド』シリーズ2冊が発売中。この2冊の攻略本のカバーは同じテイストのデザインで統一されていて大きい方が『プライム』、小さい方が『フュージョン』だぞ。

担当編集者より
トランセル種市

長らくお待たせしましたが、とうとう発売です。今回は「マップ攻略」だけでなく、アイテムの収集や全スキャンポイントの解説、クリーチャーリストなど、プレイヤーの目的に合った内容ごとに解説しているのでとても読みやすいはず。チャート通りに進めば最短クリアだ！

メトロイドプライム　ログブック100%クリア

B5版144ページ　1200円　発売中



パワーアップに準じたチャート攻略

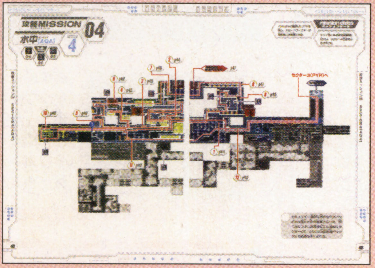
マップ攻略はサムス入手できる機能に準じて攻略していき、入手するまでに通る部屋をチャートで解説。ミサイルタンクやエネルギータンクも、回収しやすいタイミングで入手できるよう、マップを交えて説明している。

ログブック&アイテム完全回収

ゲーム中にスキャンして集めていくログブックやアイテムは、すべてのスキャン&入手ポイントを掲載し、100%でクリアすることが可能。それぞれを100%にすることで、おまけ要素の「メトロイドギャラリー」で見られる画像が格段と増えるぞ！

メトロイドフュージョン　2時間100%コンプリート

A5版160ページ　1200円　発売中



最短ルートで進むマップ攻略

ストーリーを進行してボスを倒すだけでなく、最短のルートで効率よくアイテムを回収できる方法を、マップと画面写真を交えて解説。各セクターのマップにはポイントが記されており、この順番で進めていけば、2時間クリアも夢ではない！

モンスターの特徴も完全解説

全アイテム、全モンスターの特徴を詳細にまとめており、攻略の基礎となるデータはすべて網羅。もちろんアクションゲームの基本となる「テクニック解説」も、あらゆる場面をすべて想定して解説している。初心者もテクニックを学びながら進められるぞ。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
NINTENDO64	
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター　クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章/時空の章	1219円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815（注文専用ダイヤル）
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

攻略本やニンドリの立ち読みや編集部のコラムが見られる「ニンドリドットコム」

攻略本やNintendoDREAMの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!?　そのほか編集部員たちのコラムの連載も始まったぞ！

アドレス　http://www.nindori.com

←ニンドリの最新巻と発売中の攻略本の表紙が目印！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002,2003 Nintendo

ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

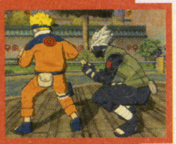
タイトル
スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

ジャンルの色分けと見方
ACT＝アクション
RPG＝ロールプレイング
ADV＝アドベンチャー
SLG＝シミュレーション
SHT＝シューティング
RAC＝レース
SPT＝スポーツ
PUZ＝パズル
TAB＝テーブル
ETC＝その他

●ハミ出しのカタログ●

ウッス！ カタログ担当のマッスルだ!! 今回はP117でGCカタログをやっているんで、発売済みソフト一覧なしの2ページ構成でお届けするぞ。次号は3ページに戻る…ハズ。

NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！
トミー／4月11日／6800円
2ブロック／格闘アクション



アニメキャラの動きをトゥーンレンダリングで再現。簡単操作でスピーディーな戦いが可能。

フロッガー
コナミ／6月5日／5800円
3ブロック／アクション

往年のアーケードの名作『フロッガー』をもとにした一本。シンプルなアクションゲームだ。

ビューティフル ジョー
カプコン／6月12日／6800円
ブロック数未定／アクション

発売日と価格が決定！ P36からの続報では、主人公の能力を詳しく紹介しているぞ。

エンター ザ マトリックス
バンダイ／6月19日／6800円
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

映画「マトリックス」の世界をゲーム化。物語は今年公開予定の続編がもとになっている。

ソニックアドベンチャーDX
セガ／6月19日／6980円
1ブロック／アクション

DC版から、グラフィックが大幅にパワーアップ！ P98の続報は要チェックだ！

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／今夏／6800円
ブロック数未定／アクション

ハロウィンをテーマにしたホラーアクション。発売日が夏へと延期になってしまった。

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

誰でも遊べる、超カンタン操作のレースゲーム。走りながらどんなアクションをするのか？

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ワリオは『メイド イン ワリオ』に出張中か？ こちらは最近まったく音沙汰がない。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

オリマーのほかに、もう1人主人公がいる？ 画面分割での2人同時プレイも可能のようだ。

GIFTPIA
任天堂／4月25日／5800円
6ブロック／RPG

編集部に待望のサンプルロム到着！ 今号P86からの緊急プレイレポートは必見だぞ。

RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～
フロム・ソフトウェア／5月23日
6800円／3ブロック以上／RPG

P90からの紹介では、新システムをまとめて紹介！ 前作ファンならずとも要チェックだ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア・エニックス／7月18日
価格未定／ブロック数未定／RPG

合併にともない、会社名が変更に。GCにも良質のソフトをどんどん出して欲しいものだ。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

GBA版『テイルズオブファンタジア』の画面写真が公開(P160)。GC版の情報はまだかな？

メダロットGC（仮称）
ナツメ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

『メダロット』がGCに登場。従来のコマンド選択式ではなく、アクションRPGとなっている。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

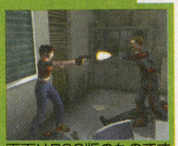
NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

キラー7
カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

悪と悪との戦いを描くアドベンチャーゲーム。主人公が多重人格という異色の設定だ。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ルパン三世 海に消えた秘宝
アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

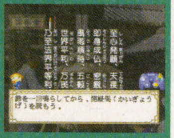
バイオハザード4
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY/©1981 2003 KONAMI/©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED./©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./(C)2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo/©2003 Nintendo/©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©The Game Designers Studio,Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved.CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahara/©1997/2003 Natsume Co.,Ltd.©1997/2003 Imagineer Co.,Ltd./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©PIN CHANGE Co.,Ltd.All Rights Reserved/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©Nintendo/©2003 Nintendo ©AMUSE-

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～

ビンチェンジ／4月24日／8800円
ブロック数未定／シミュレーション



家にいながらにして四国巡礼の旅が楽しめる。専用の歩数計やボタンコントローラも発売。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

もう4月だというのに、発売日は春のまま。そろそろ動きがあってもおかしくないのだが…。

お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～

ビンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

『お遍路さん』に早くも第2弾がラインナップ。次は南国土佐へと、お遍路の旅は続く…。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／2003年未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

発売日がなかなか決まらず、モヤモヤしているあなた。P67からのインタビューを読もう！

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

『ちびロボ』同様、発売日は春のまま。ゲームの詳細も未定だ。どうなるのだろうか…。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット

バンダイ／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

スターフォックス（仮称）

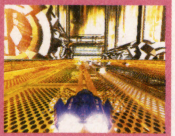
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。最近動きがないなぁ。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／7月25日／価格未定
ブロック数未定／レース



アーケード版はロケテストが始まっている模様。GC版もいよいよ発売日が決まったぞ。

GT CUBE

エム・ティー・オー／今夏
6800円／ブロック数未定／レース

GC初の本格派カーレースと期待していたが。残念ながら発売日が夏まで延期となった。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

同時期に発表された『ソウルキャリバーⅡ』は発売されたが、こちらは目立った動きなし。

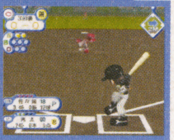
マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

ファミリースタジアム2003

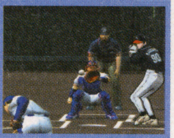
ナムコ／5月未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



野球ゲームの名シリーズがGCで復活！ とっつきやすくスピーディーなゲーム性は健在だ

激闘プロ野球

セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



画面写真を見て編集部驚愕！ 水島漫画のヒーローがプロ野球に乱入だ!! P84を見よう。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が『サンシャイン』なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

N64でも発売されたスノボゲームの名シリーズ。発売は次の冬とまだまだ先。気長に待とう。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定している。ただし、発売日はかなり先に。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／4月10日／6800円
10ブロック／テーブル

対戦が熱いRPG風ボードゲーム。記念すべきGC100タイトル目だ。P158に新作紹介記事あり。

SPECIAL人生ゲーム

タカラ／5月未定／6800円
10ブロック／テーブル

GBAとリンクすることでゲームのダウンロードが可能だ。発売日が5月未定とやや具体的に。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

画面は『どうぶつの森』のものです

根強い人気の本作に続編が登場！ 詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待しよう。

耳よりのカタログ

一番多くタイトルを出したメーカーは？

4月10日でGCタイトルは100本を突破。このうち、もっとも多くのタイトルを出したメーカーはどこだろうか？ 集計した結果は右の通りで、意外にもトップは任天堂ではなくコナミ。「任天堂のソフトばかり」というのは、数字だけ見れば誤ったイメージなのだ。セガ、カプコンなどがそれに続くが、EAスクウェア、アクレイムジャパンなど、海外からの移植が多いのも特徴といえる。

メーカー別GCタイトル数 ベスト10

順位	メーカー名	本数
1	コナミ	18
2	任天堂	16
3	セガ	10
4	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9
4	カプコン	9
6	ハドソン	5
7	アクレイム ジャパン	4
8	ケムコ	3
8	タイトー	3
8	バンダイ	3

ハミ出しのカタログ

今回新たに加わったタイトルは1本。バンダイの『エンター ザ マトリックス』だ。これから公開される映画『マトリックス』の続編とリンクした内容になっているぞ。

MENT VISION/SEGA,2003/©2003 MTO Inc./©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用/©NBP ©水島新司 ©SEGA CORPORATION/WOW ENTERTAINMENT INC,2003/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON/©2003 Hasbro Inc.All rights reserved.Licensing by Hasbro Consumer Products.©Takara Co.,Ltd/Kim Sherbet Workshop 2003 ©2003 Infogrames Interactive,Inc.All Rights Reserved.Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainments S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM

vol.88
2003
5/6

次号は vol.89 4月21日(月)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

チラシの世界 #016
1998年 スーパーゲームボーイ2 (SFC)

NEXT MENU 次号予告

ファイアーエムブレム開発者インタビュー

ようやく春が来たと思ったら、早くもゴールデンウィークの足音が…。次号では、みんなが待ってた、あのソフトの情報がついに明らかになるぞ! また『新約 聖剣伝説』や『ファイアーエムブレム』など、期待の新作情報もたっぷり掲載! 4月21日発売のニンドリもお楽しみに!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE

編集後記

■我が家のカミさんの見た占いによると、この春の私は「浪費癖」で困るらしい。「んなわけねえじゃん!」と返答したものの、実は内緒で新しいギターを買おうとしていたりして…。女の直感にちょっとゾッとした瞬間だった(トランセル)

■攻略本の連鎖もやっと終わり、ほっと一息。これで、休める…。そろそろ新種生命の誕生しそうな部屋もやっつける必要があるだろうし、我が部屋の特産品たる空き缶、空き瓶の出荷もせねばなるまい。休みか? これは(ハシモ)

■ファンクラブ宛てのハガキをニンドリホームページのwebカメラで公開していましたが、これからはスタッフページのかややんコーナーで順次掲載していきます。本誌では採用していない、惜しくもボツにしてしまったものを置くつもりです(かややん)

■「シルバーもブラックも売り切れでブルーしか残ってませんけどいいですか?」なんて言われつつも、GBA-SPをついにゲッツ! 希望のアズライトブルーの本体が買えました。まだ買えなくて探してる東京近郊の人は週末が狙い目だよ(岡)

■僕が子供の頃、ベトナムで戦争をやっていた。いろんな国が核実験をやっていた。でも未来になれば必ず「人類の進歩と調和」の時代がやってきて、そんな愚かなことはやらなくなると信じて疑わなかった。これが本当に21世紀なのか?(サオヘン)

■30歳になった。「最近ムリがきかなくなって…」とか言いたいところだが、むやみに元気だ。去年花粉症になったと思ったのに、今年はなんともないし。変わったことといえば、親からの結婚圧力が上がったことか(マッスル)

■待ちに待ったプロ野球が開幕! …だったのに、我らが阪神は開幕戦を井川で落とすという幸先の悪いことになってます。しかしよく考えれば、開幕戦などと言ってもただの1試合に過ぎない。あえて言おう、140分の1であると!(和尚)

■『牧場物語』プロデューサー和田さんの取材を終えて、『ワンダフルライフ』というネーミングに感心しきり。シンプルで飾り気のない言葉なのにこんなにも感情を揺さぶられるのは、『牧場』が7年を費やし育んだ想いの賜物だから(高島)

■GBA-SPの二の舞は避けたいと意気込んでいたGBプレーヤーの発売日。…寝坊しちゃいました。結局、売り切れで買えませんでした。3月30日現在、未入手のまま。これじゃ買う気がなくなっちゃうよ…トホホ(GBA-SPも未入手の本ちゃん)

■紀伊国屋書店のハヤカワ文庫棚の前で、品のいい小柄なおばあさんが「ディックはぜんぜん面白くないわ、昔さんざん読んだけど」と言っていた。SFマニアの老女(しかもひねくれ者)というのは初めて見たのでちょっと萌え(本郷)

■咲き乱れる桜、桜、桜。静かな場所で満開の夜桜に囲まれるのが大好き。もちろん騒ぐのも好きなので、こりゃやっぱ「花見で痛飲」と思ったら、扁桃腺がまたまた再発して「痛みで通院」になってしまいました。トホホです(ケイ大佐)

■最近、碁を始めました(笑)。5月に任天堂協賛の「こども囲碁大会」があるのですが、誰か出場する人いませんか〜?取材したいんだけど、大人は出れないらしいので。囲碁を知らない人でも大丈夫なので、参加しようと思う人はご一報を(中植)

■春眠暁を覚えずとは言うものの、僕の場合は年中なんですが。ソメイヨシノも開花宣言し、来ないと思っていた春がいつの間にか解禁。こちらは締め切り終わって睡眠解禁ってところでしょうか。とりあえず、ひたすら眠ります(カズヤ)

■は、GBプレーヤーをゲットできたシアワセな編集者です。オメデトウ!パチパチパチパチ!

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は :64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は :64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…
TEL 03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂/種市真澄
編集 嘉山直幸/五十嵐達雄/本多貴之
中植茂久/橋本慎也/岡本明徳
北山大輔/本郷公康/坂井一哉

編集協力 松村浩次/松本英明/松本亮
成瀬史弥/大渕豊/中谷至
尾関友詩(ユークラフト)/冠美花
白石岳/柴田亜希子(アセンブル)

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA/佐久間弘子
南尾和美
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール/ぼっけ門
写真撮影 守屋貴章/島本一男/植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久/美鈴秋
はやのん/記村隆鶴
広告 小川直伸/小池正洋
工藤克俊/駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.88
2003年5月6日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

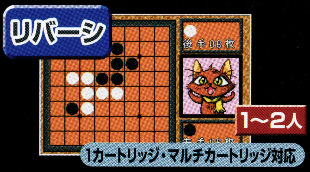
D3PUBLISHER

2,960円で、どこでも遊べる。
1カートリッジで、みんなで遊べる。

AGB-P-AZKJ（JPN） ©2003 access ©2003 D3 PUBLISHER

Vol.1 THE テーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～

みんなが知っている4ジャンル5種類のテーブルゲームを収録。



AGB-P-AZ9J（JPN） ©2003 access ©2003 D3 PUBLISHER

Vol.2 THE ブロックくずし

240種類を超えるブロック配置パターン、4種類のモードを用意。

絶賛発売中!!

発売価格:各2,960円（税抜）

1カートリッジでも4人同時に楽しめる。お得なシリーズ。

つくろう

SIMPLE2960ともだちシリーズ

株式会社ディースリー・パブリッシャー
106-0032 東京都港区六本木4-8-6 パシフィックキャピタルプラザビル4F Telephone: 03-5786-1371
ユーザーサポートセンター（年中無休・24時間サポート）:（東京）03-5786-1374（名古屋）052-774-0638

ディースリー・パブリッシャー ホームページ
URL http://www.d3p.co.jp

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。日本商標登録第4470747号

Nintendo
ニンテンドードリーム
DREAM
VOL. 88 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年5月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第8号（通巻88号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
特別価格 590円
本体562円

T1127101050594
雑誌27101-5/6
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム
DREAM

VOL. 88
2003

ドリーム対談 三上真司（カプコン）×飯田和敏（パーラム）

MYCOM
毎日コミュニケーションズ